

TAM SÜRÜM **FALLOUT 2** OYUNU

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 2000/09 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

Black & White

Böyle bir oyunla daha önce karşılaşılmadı



Heavy Metal FAKK 2

Julie, Lara Croft'ı tahtından indirecek

Kiss: Psycho Circus - The Nightmare Child

Bir Rock grubu, bir çizgi roman ve bir oyun...

Submarine Titans

Okyanus altında bir RTS. Belki yeni bir Starcraft...

Diablo II - Multiplayer

Deus Ex

Icewind Dale

Vampire

Fallout II

Playstation:

Metal Gear Solid 2 'ye İlk Bakış

Final Fantasy 9

Medal of Honor

SİRAJEJİNCELEME

Yeniden Başlıyoruz

G

eçen ay, beyin damarlarından birinin tıkanması nedeniyle ölümü bekleyen güzel arkadaşım ile ilgili olarak yazdığım yazıya gönderdiğiniz

destek dolu onca e-mail için teşekkür ederek başlamak istiyoruz bu ay dergiye. Mesajlarınızın hepsini ona ulaştırdım ve hayata daha fazla sarıldığına şahit oldum. Hiç beklemediği anda gördüğü bir ihanet, amansız-çaresiz bir hastalık nedeniyle oluşan küskünlüğüne rağmen, biraz da (aslında fazlasıyla) sayenizde, hainlere ve ihanetlere boyun eğmemek, yaşama dört elle sarılmak gerektiğini gördü ve yarım bıraktığı tedavisine, hastanesine geri döndü. Üstelik bu davranışı ile bir kez daha bize örnek oldu ve hayat nerede kalırsa kalsın, şartlar ne kadar güç olursa her zaman yeniden başlamanın ve yaşama meydan okumanın mümkün olabileceğini gösterdi. Sonuç, yenmek veya yenilmek değil önemli olan, "kötüyle" savaşmadan teslim olmanın, kendimizi korkularımıza esir etmenin onursuzluğunu yenebildiğimiz sürece sonsuza dek yaşayacağımızı hatırlattı hepimize.

Hepinize tekrar tekrar teşekkür ediyorum çünkü beklemediğimiz ilginiz sayesinde oyun dünyasına hayatını veren bir arkadaşımız belki de yaşama geri dönecek.

Elbette bu ay verdiğimiz Fallout 2'nin de farkındasınızdır sanırım. Oyun severlerin önünde saygı duruşuna geçtiği bu oyunun orijinalini size kazandırabilmek için uzun süredir çalışıyorduk ve tüm o gayretlerimiz bu mutlu sonla sonuçlandığı için, bütün yorgunluğumuzu unutturdu.

Bu ay ilginizi çekecek ilk konu, yazıların altındaki isimlerden veya posta kutusunun arkasına aldığımız künyeden görebileceğiniz gibi aramıza yeni katılan arkadaşlar. Burak ve Güven'i size tanıtmak, onları size anlatmak istemiyorum çünkü aslında bizden başka dergi okumadığınızı biliyorsak da, başka dergilerde yazan arkadaşlarımızı da tanıdığınızı sanıyorum. Burak ile Güven'in de bundan sonra bizimle yollarına devam edeceklerini söylememe gerek yok sanırım. Yeni arkadaşlarımızın sağladığı destekle çok şikayetçi olduğunuz web sitesimizin açık olmayışı sorununu da gidermiş oluyoruz. Zira Burak özellikle Web sitesinin

işlemesi için çaba harcayacak ve Level'a yakışır bir web sitesini sonunda size sunabileceğiz.

Bu arada yayın hayatlarına devam eden diğer oyun dergilerindeki arkadaşlarımızın baş sayfadaki gönderdikleri selamları okuyoruz ve düşüncelerine katlıyoruz. Okuyuculara henüz anlatılmamış olsa da, kopya oyunlara karşı tüm oyun dergilerinin diyalog halinde olduğunu, birlikte ortak bir çalışma yapacağımızı ama ne yazık ki bir türlü zaman bulamadığımızı itiraf edelim. Bu arada, bazı Türkçe online oyun sitelerindeki forumlarda "hangi oyun dergisi daha iyidir" başlıkları altındaki mesajlarda çok az da olsa hoş olmayan yazılar okudum üzülerek. Hiçbir derginin okuyucusunun centilmence olmayan bu tarz ifadeler kullanmayacağını umuyorum artık. Rakip dergilerin yazarları birbirleri ile arkadaş iken, okurları neyi çekemiyor anlamıyorum. Lütfen yapmayın ve oyun dergilerinin adına, onları okuyan insanların saygınlıklarına leke düşürmeyin.

Geçen ay bahsettiğimiz gibi bu ay size biraz sürpriz hazırladık. Demo Cd'nin içinde bulabileceğiniz Level filmini size ulaştırabilmek için aylardır çalışıyor ve hazırlık yapıyorduk. Önümüzdeki ay artık tam olarak yayınlamayı planladığımız filmin fragmanını bu ayki Demo cd'mizin içine koyduk. İlginizi çekeceğini umuyoruz ama lütfen seyrederken, bu çalışmanın profesyonel ve son derece iddialı bir film çalışması olduğunu düşünmeyin çünkü okuyucularımıza, Level editörleri arasında sık sık yaşanan oyunlar hakkındaki şakalaşmaların bir benzerini, o sıcak atmosferi taşımaya amaçladık sadece. Proje içindeki tüm arkadaşlar, gönüllü olarak ve özveri ile çalışarak filmin yaratılmasını sağladılar. Bu film aslında başlangıçta, bizim birer cd'ye kopyalayıp hatıra olarak evlerimizde saklayacağımız ve ileriki yaşlarımızda birbirimizi hatırlamak için kullanacağımız, çocuklarımıza torunlarımıza gösterebileceğimiz birer anı olarak tasarlanmıştı ancak sonuçta ortaya çıkan çalışma beklediğimizden çok daha iyi oldu ve herkesin de beğenisini kazanınca "neden okuyucularımızla da paylaşıyoruz?" sorusu gündeme geldi. İşte cevabı bu ay Demo Cd içinde bulabileceksiniz. Eğer izlerseniz lütfen eleştirilerinizi gönderin ve aklımızdaki "filmin devamını yapalım mı yoksa bırakalım mı" sorularına cevap bulmamıza yardımcı olun.



Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

Aslında her ay yeni bir başlangıç gibi bizim için. Ama bu ay gerçekten birşeyler farklı oldu...

ORTA KASABA ÇILGINLIĞI İKİ

Midtown Madness hayranlarına müjdemizi verelim de, derginin daha ilk sayfalarında mutlu olsunlar. M.M.'nin ikincisi bir kaç aya kalmaz makinelerimizin sevgili prensesi haline gelecekler. Özenle besleyip, güzel bitcilerimizde tüm kurttan düşmandan saklayacağımız oyun iki yepisyeni ve eskisinden büyük ve ayrıntılı şehri, 10 yeni araç, gelişmiş multiplayer ve internet imkanı, daha ayrıntılı ve özenli hazırlanmış zarar görme ve yeni bir training moduyla geliyor. Öncelikle grafik konusunda çok büyük bir fark beklemeyin, çünkü grafik mühendislerinin maaşlarına herhangi bir zam yapılmamış olacak ki, 1 sene önceki motoru ay-nen kullanıyorlar. Ama yine de oyun gözünüze daha bir zen-

gin, daha bir hoş gelecektir, çünkü artık iki şehir (Londra & San Francisco) var, çünkü ikisi de eskisinden daha büyük, çünkü ikisi

de eskisinden çok daha ayrıntılı (mesela Londra'daki BigBen ve diğer karakteristik yapıların hepsini ayrıntılarıyla görebilirsiniz). 10 ye-

ni araç ise emrinize amade olacaktır (hani İngilizlerin şu unlü iki katlı otobüsleri de var ya, beyninizde dans edip dışarı taşmaya çalışan elektrik sinyallerinin korkunç bir dışavurumunu bekleyecekler (çılginca sürebileceksiniz yanılı)). Ayrıca yeni hasar sisteminde aracınızın parçalarını yerden toplayacaksınız dikkatli olun, çünkü bu oyun tam bir action man-yağı! Şehirde önünüze gelen her 3 boyutlu cisimciğin üzerinden geçip, ya da bir şekilde vurup, parçalayıp cücüğünü dürebileceksiniz. Sevgili Microsoft yaşadığı krizlere rağmen, oyun çıkarmaya büyük bir hırsla devam ediyor olması bence takdir edilesi bir (tek) özellik. Aslında çıkartmayın Bill'e Midtown Madness'da kafa tutan da yokmuş.



KÜÇÜK VE HIZLI, ATLETİK VE KIŞKIRTICI

1996'da Gubble 1998'de Gubble 2 vardı. Ve her iki yılda bir bu oyunun devamını çıkarmalıyız prensibinden vazgeçmeyen İngiliz Data Design Interactive şimdi de hızlı ve şirin yarış oyununun son model versiyonu Gubble Buggy Racer'i çıkartıyor. Evrendeki en ölümcül uzay yarışı sloganıyla çıkan oyunda çeşitli gezegenlerde silahlarla donatılmış küçük, seksi ve hızlı arabalarımızla single race, time trial ve championship olmak üzere üç ayrı modda yarışacağız. Data Design'daki arkadaşlar gerçek bir yarış oyunundan alınan zevkin gerçekçi arabalar, yarış koşulları, karışık sürüş tarzları, komplike araba ayarlarından çok basit, rahat kullanışlı ve hızla dayalı olmasından kaynaklandığını söylüyor. Kaldı ki, en ufak derecede haksız değiller, şu ana kadar en tutulan yarış oyunları gerçek bir formula yarışçısı olmadan da arka aynanızda rakiplerinizin

ufuk çizgisiyle bütünlüğünü gösterebilen, basit ama kaliteden ödün vermeyen oyunlardır. İşte Gubble Buggy Racer'da, her biri 450-500 poligonlardan oluşan detaylı ve birbirinden farklı araçları, 8 değişik gezegende pistleri, rakiplerini saf dışı etmede kullanacağınız silahları ve en önemlisi sizin oyununuza göre takuk geliştirip size uyum sağlayan rakipleriyle akıllarda kalacak bir oyuna benziyor. Üstelik oyunu ister beraber



ister deathmatch şeklinde oynayabileceğiniz bir de multiplayer seçeneği bulunuyor (split screen seçeneğiyle beraber tabii). En son böyle basit ve ayrıntılı bir oyun olarak Sega Rally 2'yi oynadım 2 sene kadar önce, şu kadarını söyleyim hala deliler gibi oynanır! Böyle bir tarzda hem software hem hardware 3D grafikler, her açıdan duyulabilecek gerçek 3D ses efektleri ve diğer oyunlarda tam olarak olmayan kendi silahlarını en iyi kullandıran gelişmiş düşman yapay zekası da eklenince artık deliler gibi mi oynanır, yoksa oynamayıp yanında mı yatarız bilmiyorum.

SIHİRCİLER & SİLAHCILAR

Sarih uzun bir süre bilgisayar da hazırlanan RPG oyunlarına şahitlik yapmıştır. Bunların bir çoğu bizi hüsranla uğrattı. Küçük bir azınlığı da oynarken yüz kaslarımızın gerilmesine neden olmuştur. Atmosferin verdiği heyecanı grafik ve müzik gibi diğer ikinci plandaki süslemelerde arayan nice oyun roleplay hissi veren benzerlerinin yanında boynu bükük kalmıştır. İşte Heuristic Park'ın bu sonbaharda çıkacağı Wizards & Warriors'un ise hangi klasmana gireceği belli değil. Çok klasikleşmiş özelliklerinin olduğu oyun çok ilginç yenilikler de içerecek. Gael Serran adlı fantastik bir dünyada varmızı yoğun-



muza Mavin adlı kılıcı bulmak için harcayacağız. Çünkü ancak onunla uykusundan uyanan Pharaoh Ceti öldürebilir ve masum insanları kurtarabiliriz. Konu nasıl? Tek kelimeyle yaratıcı Sanırım senaristlere verilen paranın büyük bir kısmı dezaynılara kaydırılmış olmalı, ki senaryo bu kadar zayıfken, gerek grafikler gerekse de oyun detayı bu kadar başarılı.

Öncelikle oyunda diğer RPG'lerde olmayan silahlar, yaratıklar ve ırklar (mesela soylu kaplan adamlar (Whiskah) veya bilge fil adamlar (Omphaaz) gibi) var. Oyunun önemli bir özelliği 120'den fazla NPC'yle diğer oyunlardan daha farklı ilişkiler kurabil-

meniz (şst, sapıtmayın). Öyle ki karanlık bir omanın ortasında üzerine oklar, ice stormlar yağdığınız bir yaratığın normalde size görev verecek birisi olduğunu sonradan öğülerek öğreniyorsunuz. Açıkçası daha önce böyle kişileri öldürebileceğimiz bir oyun görmemiştik. Ama benim asıl ilgimi çeken ve oyun geldiğinde daha iyi anlayabileceğimiz ATP, yani Adaptive Phasing System. Bunun Türkçe mealı ise şu demek oluyor: Oyun, tarzını sizin hareketlerinize göre ayarlıyor. Yani hiç durmayan hızlı ve dandun ilerleyip oyunu Diablo gibi



oynarsanız oyun bir anda real-time stratejiye dönüşürken, eğer yavaş bir tempoda oynayıp hangi büyüü yapacağını diye uzun uzun düşünürseniz de, turn-based bir oyuna dönüşüyor. İlk defa duyduğum sadece bu özellik için bile oyunu beklemeye değer gibi gözüküyor, aksi halde Heuristic Park'ın RPG Tanrıları'nın gazabından kurtulacağını sanmıyorum.

KÜÇÜCÜK FIÇICIK, İÇİ DOLU TURŞUCUK

Siberuzay hayatımızın her noktasını molekül molekül işgal ederken, bir çok eski zevkimiz, eğlencemiz şu anda direk monitor üzerinden hayat buluyor. Son zamanlardaki buna en iyi örnek ise her köşim ve yastarı insanın severek yaptığı geleneksel kare bulmacalarının internete girişi. www.karebulmaca.com sitesine gittiğinizde bu güzel fikri bizzat kendi gözlemlerinizle görebilirsiniz. Siteyi hazırlayanlar olayı daha da ilginç bir hale getirmişler ve bulmacaları için bir yarışma hazırlamışlar. Gerçekten çok başarılı bir fikir olan bu yarışmada, Türkiye'nin her yerinde aynı anda başlayan bir kare bulmaca veriliyor. 1.5-2 saat içinde tüm soruları ilk doğru tamamlayan kişinin banka hesabına hemen 30 milyon yatırılıyor. Her akşam oynanan (istek üzerine haftasonu yarışmaları şimdilik kaldındı) bu yarışmaya katılabilmek için üye olmanız ge-

rekyor (1 giriş->1 milyon, 7 giriş->5 milyon, 15 giriş->10 milyon, 30 giriş 15 milyon). Eğer siz yarışmayı yaparken başka biri sizden önce doğru bitirirse, hemen adı ekrana geliyor ve yarışma o gün-lük sona eriyor. İster banka havaale aracılığıyla ister de kredi kartınızla ödemeyi yapabiliyorsunuz. Tabii ki de tüm bilgilerinizin güvenliği SSL 40bit ortamında olabildiğince sağlam bir şekilde korunuyor. Aslında epey ilginç bir fikir olan bu

yarışmayı hazırlayan kişileri takdir ettim. Darısa diğer tüm klasik oyunlarımızın ve bulmacalarımızın başına. (Sağdan sola 1: Turki-

ye'nin en baba bilgisayar oyunu dergisinin en çapkın yazarı, 4 harfli "o" ile başlıyor "r" ile bitiyor.)

WWW.KAREBULMACA.COM

KAYIT YARIŞMA BİLGİ ARSİV

WWW.KAREBULMACA.COM

www.karebulmaca.com

© 2000 KARE BULMACA Tüm hakları saklıdır.

"İlerle ve ağacın arkasındakini öldür, sonra save et ve karşıya sıçra"

Yoo, ne var yani oyununuzu tuşlarla değil de, ağzınızla oynayamaz mısınız? Ağzınızdan çıkanı hemen yapan, bir dediğinizin ikiletmeyen gerçek bir köle sizce de hoş olmaz mı? Düşünsenize ağzınızda kulaklıkları mikrofona ordularınıza "İleri! Tüm düşmanlarını cücüğüne dürmeden geri dönmeyin!!" diye bağırabileceksiniz mesela. İşte Sontage Interactive ve ve Mindmaker da bu kadar komplike olmasa bile oyunları sesizlikle yöneteceğimiz bir programı bitirmek üzereler. Program genellikle strateji, yarış ve action oyuncularını için hazırlanmış bir program. Toplam klavyeyle yaptığınız 256 tane işlemi bu programa kendi sesinizle yaptırabileceksiniz. Programın bir önceki versiyonu aslında iki sene önce çıkmış ve ödül almıştı. Bu yeni

versiyonu ise hem daha hızlı hem de sesinize karşı daha hassas. Ayrıca windows 2000'de çalışacak bir kaç yeni özelliği de var. Game Commander 2 adlı programı ekimden itibaren kendi sitesinde bulabilirsiniz. Eğer G.C



1'e sahipseniz küçük bir ücret karşılığında 2'ye upgrade etmeniz de mümkün.

Ayrıca chat hastaları için de oyun herhangi bir sorun teşkil etmeyecek çünkü oyun bir sürü chat programıyla beraber çalışabiliyor. Yani herhangi bir chat programından çıkmadan da programı rahatlıkla kullanabileceksiniz. Ne diyelim, korkunç bir savaşın ortasında askerlerinize bağırma çağırma emirler yağdırmak epey eğlenceli ve atmosferik olacak gibi, tek korkum büyük ve kritik bir savaşın ortasındaki çok önemli bir emri anlamaması ya da 2-3 saniye sonra anlaması. Bu o savaş ve belki de oyunu kaybetmenize neden olacağından ses hassaslığı konusunda maksimum gayreti göstermiş olmalılar.

Bizden Duymuş Olmayın

■ Evet sevgili sayın seyirciler, şu an aldığımız bir habere göre Deus Ex2'nin yapımına başlanmış bulunmaktadır. Aslında proje daha o kadar yeni ki, bir expansion mu yoksa oyunun ikincisi mi olacak, o bile belli değil. Ama belli olan bir şey varsa o da oyun içi seçeneklerinin zenginliği ve oyuncuya tanıyan senaryo özgürlüğü olacak.

■ Geçen ay açıklı bir şekilde Thief'in yapımcısı Looking Glass'in kapandığı haberini vermiştik. Ama tabii ki Thief gibi bir oyunu yapan baba programcılar başka bir yerde iş bulmaması sağma olurdu. Ve dolayısıyla içlerinde Warren Spector'ın da bulunduğu, kendisi Thief 1'de büyük bir rol oynamıştır, 3 Looking Glass programcısı, ION Storm'a geçti, ve sıkı durun zaman kaybetmeden Thief III'ün yapımına başladılar.



■ Electronic Arts yeni aldığı bir karardan sonra oyunlarını DVD kutusunda satmaya karar verdi. Bu da biz tüketicilere inşallah fiyat düşmesi olarak yansayacaktır.

■ Mathematiques Appliquées adlı firma (ulen heyet be, isme bak, Dreamworks'ten sonraki en karizmatik isim bence) Peacemakers diye şu ana kadar çıkan tüm stratejilerden daha farklı, canlı ve gelişmiş bir strateji çıkarmaya hazırlanıyor, gözünüzü açık tutun; ummadık taş baş yarar.

■ Hatırlarım, eskiden fizik çalışmazdık. Incredible Machine oynardık, diğer tüm oyunlardan farklı kendine özgü bir stili vardı bu yaramaz ve şirin oyunun. Özellikle bir kaç arkadaş toplamı nasıl olsa da olsa diye kafa yormak epey eğlenceliydi. İşte bu iş de anlatılan Return of the Incredible Machine: Contraptions'ta soğuk kar gecelerini beyin enerjimizle ısıtacağız.

■ Dijital Televizyon yayınlarının genişlemesiyle bize sunduğu imkanlarla ortaya çıkıyor. **Mef Dershaneleri'nin Digtürk** ile iş birliği sonucunda artık dijital televizyon ile üniversiteye hazırık mümkün olacak. Ayrıntılı bilgi için www.digturk.gen.tr sitesinden bilgi alabilir, 0212 326 00 00 numaralı telefonda detayları öğrenebilirsiniz.

HE DİYEMEDİK, HEDİYELEDİK

Oyun dünyasının yeni kral firması CRYO'dan yine çok ilginç fikrili bir oyun geliyor: Gift. Kasımda PC, 2001'de playstation ve sonra da Game Boy Color için çıkacak oyun, dizaynını Phillipe Ulrich'in



kafasının bir yerlerinde son 10 yıldır saklanıyormuş, 3D-Action olan oyunun en büyük özelliği oyun boyunca karşınıza çıkacak tiplerin

daha önceki bilgisayar oyunlarından, çizgi filmlerde ve filmlerde çıkmış olması. Oyunun konusu ise bence gayet yaratıcı. Gift adlı karakteri yönettiğimiz senaryoda amacımız 7 değişik dünyadaki 7 tane cuceyi bulup prenses Lolita Globo'yu baş kötü "Siyah Derin Karanlık Gece'nin Gölgesi"nden kurtarmak. Tiptanic, Alcatraz, Star Stress, Drakuland, Iceland, Paztec ve Mine of Horror adlı dünyalarda bir sürü tanıdık ve tanımadık karakterle karşılaşacağımız oyun anlattığınız gibi biraz post-modern, çığır bir oyun.

Gift'i ister birinci ister üçüncü



kişiden görebilecek, ve yüzmeye, uçmaya, tımanmaya, sıçraya, fireball atma gibi bir dizi hareketi yapabileceksiniz. Bu tembel, eğlenceli ve zıppı karakterin düşmanları da en az kendisi kadar farklı olacak. Özellikle yapay zekaya önem verilmiş ve mesela oyunda gölgede kendini saklamaya çalışıp sizi sinsice vurmak isteyen düşmanlar görmek istenir bile değil. Sanırım Cyo bir kere daha kalitesinden ödün veremeyerek şaşırtıcı fikirlerle dolu bir oyunda, ama bu sefer bir adventure olarak değil 3D action olarak bizi şaşırtacak.

(0!+0!+0!+0!)2 = 4X4

Termin Reality'nin çıkartmak üzere olduğu 4X4 Evolution klasik araba yarışlarından öğk gelenler için biçilmiş kaftan. Belki bir gün bir ferrariniz olur, ama 4X4 bir jip kullanarak kendizi dağlara bayırlara atıp diğer 4X4'lerle yarışma imkanı elde edemeyebilirsiniz! Bu gibi yarışların diğerlerinden en büyük farkı herhangi bir şekilde sınır olmaması ve genelde çamur içinde geçmesi. Yani ne duvar, asfalt ne de en ufak bir sınır var! Hatta doğru düzgün bir yoldan bile bahsetmek pek mümkün değil. Çünkü oyun boyunca yarışacağınız pist aralıksız engebeler-

le, yokuşlar, inişlerle dolu olacak. Bu da zamanınızın büyük bir kısmını havada geçireceğiniz demektir. Pistlerde herhangi bir sınırlama da olmayacağından herhangi bir yöne doğru da istediğinizi gibi



ilerleyebileceksiniz. Zaten oyunda rakiplerinizden çok pistle boğuşacaksınız. İki nokta arasındaki en kısa yolu ararken aynı anda da pist koşulları da sizi epey zorlayacak. Tabii bu si-

rada karşınıza bazı bariyerler ve ağaçlar çıkması da işten bile değil. Bunlara çarptığınızda işe tabii ki aracınız zarar göreceken dışardan bu hiç bir şekilde belli olmayacak, çünkü arabaların firmaları oyunda da olsa güzelim bebeklerinin hiç bir şekilde çarpık çurpuk görmek istememişler.

Oyunun ilginç diğer bir özelliği de pistlerinin her seferinde random hazırlanıyor olması. 16 pisti, yeni pistleri download edebilme özelliği, farklı hava koşulları ve 50 güzeller güzeli yavrusuyla çok yakında bilgisayarlarınızda olacak oyunu tüm yarışseverlerle birlikte heyecanla bekliyoruz (haberler köşesindeki bu klasik son cümlelere hastayım, ama bir iki saat içinde vermem gereken yazıları düşününce sanırım beni anlıyorsunuz)

DÜNYANIN AYRINTISI

Onu'nun geyik yağmurdan güçlükle kurtulmayı başardığım şu an, gecenin ikibuçuğunda, size tüm zamanların en detaylı yarış oyununu haberdar etmekten gurur duyuyorum. Aslına bakarsanız bu oyuna tüm zamanların en ayrıntılı yarış oyunu değil de direkt en ayrıntılı oyunu denmeli, çünkü detay yoğunluğu bakımından gerçekten bir abartıyla karşı karşıyayız. Bu konuda size arabanızın

lastikleri konusunda değiştirebileceğiniz 100'den fazla parametre var desem sanırım yeterli olur. Arabanızın incliğini cıncığını çıkarıp, deliler, sapıklar gibi detay yaptıktan sonra oyuna geçtiğinizde göreceksiniz ki oyun grafik yapısı bakımından da psikopat. Şu kadarını söyleyeyim, grafik kartınız ne kadar iyiyse oyun o kadar iyi çalışacak, üst sınır vermek gereksiz. Görüntü efektleri olarak da hardware ışıklandırma,

hacimsel duman, toz ve ateş sadece ilk aklıma gelenlerden. Ses bakımından da gayet doyurucu olacak sofistike bir ses sistemi kullanılacağından bu oyun ayrıntı ve gerçeklik isteyen her yarışsever için birinci dereceden farz



olacaktır. Ama tüm bunları bırakın, çok daha şaşırtıcı olan başka bir gerçeklik var, o da bu oyunu sadece Chris ve Tony West adlı iki kardeşin yapmış olması. Empire Interactive'nin kutularını hazırlaması haricinde başka kimsen yapım sırasında oyuna elini bile değdirmemiş. 2001 ikinci çeyreğinde bilgisayarımıza konuk olması beklenen World Sports Car hakkında daha ne diyelim, şaka gibi...



TÜRKİYE'NİN
TEK GERÇEKKAYIT
STÜDYOSU

Gelin, DVD'nizi
Biz Hazırlayalım

İnteraktif VCD-DVD

Her Türlü Kaynaktan
(Betacam, SVHS, VHS, Hi8, VCD...)

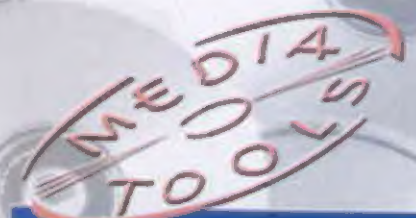
Görüntüler
DVD'ye Aktarılır

DVD-R: 4,7 GB

AC3 Dolby Digital
Surround Ses

8 Ayrı Kanal Seslendirme

32 Dilde Alt Yazı



İnteraktif Multimedya
Reklamcılık A.Ş.

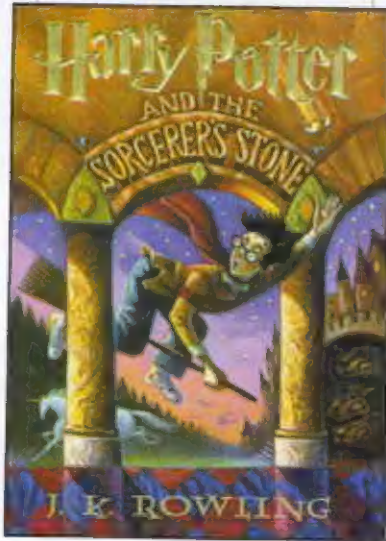
Tel : 0212.296.83.84
İnternet : www.medialtools.com.tr
E-posta : info@medialtools.com.tr

Dijital HARRY

Harry Potter'ı artık duymayanınız yoktur herhalde. Yüzüklerin efendisi kadar olmasa da, onun grafiğine benzer bir yükseliş grafiği çizen yeni nesli fantastik-çocuk romanı. J.K.Rowling'in yazdığı kitap geçen ay da belirttiğimiz gibi ancak başvuru 5. yayınevi tarafından kabul edilmiş. Böylelikle küçümsenen bu kitap bir anda dünyada inanılmaz bir patlamaya neden oldu ve Time'ın kapağına çıktı. 115 ülkede basıldı, 28 dile çevrildi, on milyonlarca insan tarafından büyük bir keyifle okundu. Bu sanatın elektronik dünyasına girmesi için ise tek bir kapıdan geçmesi gerektiğini herkes biliyordu : Electronic Arts!

Electronic Arts'ın ağustosun ikinci haftasında yaptığı açıklamaya göre büyü ve sihirle dolu dünyasında türlü maceralar

yaşayan Harry Potter'ın bilgisayar oyunu olarak tüm geliştirme, yapma ve dağıtım haklarını almış bulunuyor. Warner Bros'un da finans kısmını üstleneceği oyunlar kitaptaki karakterlere ve



çevreye birebir uysun diye kitabın yazarı J.K.Rowling'le oyunların yapım aşaması boyunca yakın temasta bulunulacak. Anlamaya göre Electronic Arts Harry Potter'ın şu ana kadar çıkan 4 kitabının hepsini her şekilde kullanma hakkına sahip. Hatta şimdi ve gelecekte çıkacak tüm konsollarda ve platformlarda oyunu üretmekte serbest kalacak. Eğer internet üzerinden H.P. oyunu yapmak isterse yine kimse ses çıkartamayacak. Kısacası EA her şeyi önceden düşünüp oyunun her türlü hakkını satın aldı. Ama hiç bir şekilde de kitabın kendine özgü havasından kopmayı düşünmüyor.

BÜYÜK ÇOK BÜYÜK GEMİLER

Zamanında X-Wing vs. Tie Fighter vardı ki, deliler gibi oynardık muhteşem bir oyundu. Herkes en iyi pilot olma telaşı içinde bilmem kaç saniyede en çok gemi vurmanın yarışını yapıyordu. Zamanının en iyi simülasyonu da zaten. Şimdi ise aynı oyunun yapımcılarından başka bir simülasyon geliyor, ancak bu sefer küçük ve çevik gemilerden söz ediyoruz. Uçuracağımız gemiler bilmem kaç kilometrelik federasyon gemileri olacak (tabii ki de Star



Trek, başka bir şey olabilir miydi? Biri strateji olmak üzere buraya sığmayan iki tane daha Star Trek haberi vardı ya hadi neyse! Ama oyunun tek farkı bu olmayacak. Özellikle gerçek bir uçuş hissi verebilmek için epey uğraşmışlar. Oyunu oynarken gerçekten dev bir gemiyi kullandığınız ve yetenekli insanlardan oluşmuş bir tayfayı yönettiğiniz hissine kapılıyorsunuz. Tabii bu atmosferde

grafiklerin de büyük payı var. Öncelikle yeni bir 3D motor yazılmış ve çok gelişmiş grafik efektleri kullanılmış. Mesela dinamik zarar görme diye bir sistem kullanılmış. Bu geminizin hasar aldığı yere göre deformasyona uğraması, parçalarının kopması, işlevlerinin bozulması ve bizim tüm bunları görsel olarak görebilmemiz demek (attığınız bir torpidonun gemide kaç metrelik bir deliğe yol açtığını görebileceksiniz yani!) Her ne kadar Star Trek (en azından ben!) baymaya başlasa da, uzayın küçük ya da sonsuz, sessiz ya da keskin, ve de belli olmaz kaç boyutlu bir köşesinde büyük çok büyük ve karizmatik gemilere kanat çırpırtmak ilginç olacak.



Hired Guns

Eskisi gibi olmuyor.

Yine ne yapıyorlar ne ediyorlar eskileri bulup getiriyorlar. Hired Guns ismi bazılarına tanıdık gelmiş olabilir. 1993 yılının Amiga'da fazla duyulmasa da Avrupa'da oldukça ses getirmişti. O zaman için oldukça değişik olan oyun sistemi belki de bu başının sebebiydi. Çoklu görüntü, RPG öğeleri, detaylı karakterler o zamanlar için yeni ve ilgi çekici noktaları.



Psygnosis bu oyunu şimdi PC'ye taşımaya ve yine ilgileri üzerine çekmeye hazırlanıyor. Hired Guns hakkında bilgiler uzun zamandır geliyordu. Oyunun çıkmasına az zaman kala biraz oynanmış değineceğim.

Hired Guns eskiye bağlı kalmamın en güzel örneklerinden biri. Amaç eski oyun sisteminin üzerine biraz RPG öğeleri katarak, yeni bir 3D motor ekleyerek ve biraz daha detaylandırarak ortaya oldukça dinamik bir oyun çıkarmak, diyor üreticiler. Konu olarak System Shock 2'nin cyberpunk tarzını iyi kullanan oyun dizayn açısından HalfLife'a benziyor. Dörde bölünmüş ekranda sürekli kontrollü, adım adım oynasın ise Rainbow Six'i hatırlatıyor.

Oyunun en büyük özelliği farklı özelliklere sahip paralı askerler kullanmanız ve bunları istediğiniz

gibi yönetip kontrol edebilirsiniz. Elinizdeki insanların herbirisinin özel olarak iyi yapabildiği bazı işler var. Bunu da Görevimiz Tehlike sensine benzetebilmek mümkün. Bazı alanlara sadece belli adamlar girebiliyor. Bazı bilgisayarlara belli insanlar kullanabiliyor. Sizin yapmanız gereken bu adamları en uygun şekilde koordine etmek ve gerektiği yerde gereken adamı kullanarak oyunda ilerletmek. Bunu yapabilmeyi için de size sağlanan imkan ise hiçbir FPS oyununda bulamayacağınız hoş bir özellik. Ekrani 4 parçaya bölerek her parçada farklı adaminizi izleyebilirsiniz ve böylece gerekli yerlerde grup halinde hareket ederek geçmeniz gereken yerleri rahatlıkla görebilirsiniz.

Bu tip görüntü sistemine başka bir örnek de Commandos idi. Fakat bu görüntü sisteminin FPS'ye uyarlanmış halinin çok daha zevkli olabileceğini tahmin edebilirsiniz. Yapımcılardan Hired Guns ile ilgili bir sürpriz de oyunun multiplayer özelliklerinin sağlam olduğu. Yani bu bölünmüş ekran görüntüsünü rahatlıkla multiplayer'da da kullanabileceğiz. Böylece insanlar arasındaki koordinasyon daha güçlü olacaktır ve de multiplayer oyunları çok daha eğlenceli geçecektir.

Oyunun hikayesi gelecekteki cyberpunk dünyada geçiyor. Atmosfer ve yiyecek kaynaklarını yeni insanlığın temel ihtiyaçlarını ele geçirmeye çalışan 3 ayrı firma

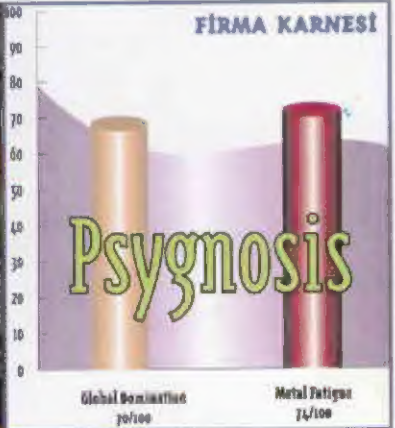


arasında bu zorbalığa karşı çıkan asi adam Miles Kircher tuttuğu 3 paralı askerle birlikte bir maceraya atılır. Önceden de bahsettiğim gibi her karakterin özel olarak uğraştığı bir konu var. Örneğin Kircher'in yanındaki askerlerden 110 yaşında Myriel yakın savaşta, cyborg askerler konusunda, data hirsizliği konusunda usta. Başrol oyuncumuz Kircher'in ise ustalaştığı en önemli konu iyileştirme ve sağlık yardımı. Kendini zamanla iyileştirebiliyor ve yanındaki arkadaşlarına da bu konuda yardımcı olabiliyor.

Kiralık Katiller

Her ne kadar konusu gelecekte geçse de oyunda özellikle dikkat edilen bir nokta gerçeklik. Hired Guns'da abartı silahlara, saçma bulmacalara, yol ortasında kurşun ve silahlara rastlamayacağız. Genelde oyunların zorlaştırılması için hazırlanan bir sürü aşması olan bulmacalar bu oyunda yenisini daha mantıklı sorulara bırakmış. Yani bir yerlere basmak açıp kapamak yerine elinizdeki askerlerin özelliklerine göre hangisini en mantıklı nasıl kullanabileceğinizi düşünmek durumundasınızdır. Böylece bulmacalar da saçma olmaktan kurtuluyor.

Teknik özellikler açısından zamanına uygun geliştirilen oyun, son zamanlarda oldukça popüler olan Unreal motorunun modifiye



halini kullanıyor. Yapılan modifiye ise ekranı bölüp karakterleri ayrı ayrı yönebilme amaçlı. Bölmeleri 1 ana 3 yan ekran şeklinde ayarlayabilirsiniz. Sadece full tek ekran da kullanabilmeyi mümkün. Bu yüzden çözünürlük hem 16 hem 32bitte 512X384'den başlayıp yükseliyor. Ses konusunda elde fazla bilgi olmasa da olabildiğince iyi olduğu iddia ediliyor.

Çıkmasına az bir sürenin kaldığını tahmin ettiğim oyun gerçekten de değişik bir tarz yaratmaya çalışıyor. Hem biraz da eskikiyi yad ederiz. Beklemeye değer...

Onur Bayram

Hired Guns	
Yapımı: Psygnosis	İLK İZLENİM
Çıkış Tarihi: Az kaldı...	
Tahmini Sistem gereksinimleri:	
P166, 16MB RAM, Win 95 or 98	
İlk İzlenimi: FPS'ye yeni soluk.	
Bize Göre: Eski oyun stilini yeni grafikler, sesler ve detaylarla süslemek kulağa hoş geliyor. Ekrani bölmek ve bir gruba aynı anda komuta edebilmek hoş bir şey olsa gerek. Psygnosis eğer Hired Guns'da vadettiklerini gerçekten yapmışsa uzun süreler bu oyunun başında geçirebiliriz. Son zamanlarda hep aynı şeyi tekrarlayan FPS'lerden daha değişik olacağı kesin.	

Giants: Citizen Kabuto

Ufukta RTS türü için dev bir adım gözüküyor...



Bu oyunun 'Yurttaş Kane' filmiyle bir alakası olabilir mi? Herhalde olmaz. İnternette Citizen Kabuto'ya ilk rastladığımda nedense böyle bir bağlantı kurma ihtiyacında hissettim kendimi. American McGee's Alice ile Giants bu yılki E3 (Electronic Entertainment Exposition) fuarının en büyük sürprizleriydiler. İlk başta oyunu başka bir abartılı shooter sanmıştım ama Interplay'in E3 için hazırladığı demoyu görünce bir anda 180 derecelik bir dönüş yaptım. Planet Moon Studios gerçekten iyi iş çıkarmış.

Oyunun temeli birbiriyle pek geçinemeyen üç ırkın mücadelesi üstüne kurulu. Kulağa tanıdık gelen bir hikaye ama, oyunun o kadar orijinal noktası var ki bu klişeyi rahatlıkla göz ardı edebilirsiniz. Üç ırkın da mücadelesi aynı toprak parçası için; devasa bir nebulanın kalbinde bulunan bu cennet parçasını kim ele geçirmek istemez ki? Sea Reaper'lar, işgalci bir ırk olarak bilinen Meccaryn'lere karşı kendilerine yardımcı olsun diye Kabuto isminde bir dev yaratır. Ama Kabuto kölelik yaşamının kendisine göre olmadığına karar verip zincirlerini kırar ve Dr. Frankstein'in yarattığı canavar gibi yalnızlığının öfkesini kendisi gibi olmayanlardan çıkarır. Aslına bakarsanız, Kabuto'nun duygusal bir yönü olacak şekilde tasarlandığını sanmıyorum; daha çok düssesinin avan-

tajını kullanarak önüne geleni un-ufak eden ve doğal ihtiyaçları hangisi pek bir şeyi umursamayan dev bir yaratık olacak.

Üç ırka bir dünya...

Giants hakkında en çok etkilendiğim şey, üç ırkın da farklı şekillerde oynanabilmesi. Örneğin Meccaryn'ler saldırı ve savunmada teknolojilerine güveniyor; ateşli silahlarını kullanarak uzaktan saldırabiliyor ve sırtlarındaki jetpack'ler ile yerçekimi sorunu-

nu ortadan kaldırıyorlar. Ayrıca bir tür kamuflaj cihazı kullanarak kendilerini sıradan bir çalı topluluğuna dönüştürebiliyorlar. Tabii yerinizde durmayıp çevreye ateş açtığınız sürece edindiğiniz kamuflajın pek bir faydası olmuyor ama kıpırdamadan durursanız gerçek bir çalı kutlesiyle aranızdaki farkı anlamak gerçekten çok zor. Helikopterleri de unutmamak gerek; Meccaryn'ler onları kullanarak uzak mesafelerdeki birliklerine destek gönderebiliyor. Bu ırkı herhalde en çok ateşli silahlara ilgi duyan oyuncular tercih edecektir.

Kabuto'ya gelince, onun bir mamuttan esinlenerek tasarlandığını düşünüyorum. Kabuto gerçekten rakipleriyle yakınlaşmayı seven bir mızaca sahip. Zırh kadar kalın olan derisi sayesinde düşman saldırılarına uzun süre dayanabiliyor. Yavaş olması ve manevra kabiliyetinin eksikliği düşmanları için birer açık kapı. Ama eğer yanınıza gelmeyi başırırsa, vay halinize! Sizi yakaladığı anda pestilinizi çıkartıp bir köşeye fırlatacaktır. Kabuto'ya yaklaşmak için bir hayli cesur olmalısınız.

İşte bu noktada Planet Moon olayı biraz cazip kılmak için Kabuto üzerine bir 'mahrem bölge' yerleştirir; bu zayıf noktaya isabetli atışlar yaptığınız takdirde ekstra hasar verebileceksiniz. Söz konusu noktanın neresi olduğunu hayal gücünüze bırakıyorum (İ). Ayrıca Kabuto herhangi bir şeyi kaldırıp üzerine fırlatabilir; bu durumda bulunduğunuz alandaki doğal oluşumlar da önem kazanıyor.

Ama benim favorim Sea Reaper'lar. Bu su perisi benzeri yaratıklar isyankar Kabuto tarafından denize sürülmüş durumda; kendilerini savunmak için doğal afetlerden faydalaniyorlar. Örneğin oyunun demosunda bir Sea Reaper'ın bir tayfun çağırarak bir hayli uzaktaki bir tepenin üzerine konuşlanmış küçük bir köyü yerle bir ettiğine tanık oldum. Başka güzel bir büyü de bir buz fırtınasına sebebiyet vermenizi sağlıyor; kuşbakışı bir görüşe geçtikten sonra bir alanı hedeflemek için bir çember çizerek dolu bombardımanını başlatıyorsunuz. Bu büyü özellikle tepelerin veya diğer yapıların arkasına sak-





lanmış düşmanların işini bitirmek için birebir.

Sea Reaper'lar hızlı olmalarının yanı sıra uzun menzilli çatışmalarda oldukça etkililer. Doğal afetlere ek olarak oklarıyla düşmanlarını bir güzel bezdiriyor ve özel güçleri sayesinde inanılmaz hızlarda hareket ederek onları şaşkına çeviriyorlar (hatta o kadar hızlılar ki görüntü yanılsamalarına sebep oluyorlar). Tabii müthiş buyuklarını de unutmamak gerek; suya hükmedebilme ve objeleri veya yaratıkları kendi

ve görevler arasında birer köprü niteliğinde. Arada sırada siz de lafa katılarak köprülerin interaktif bir ayağı olacaksınız. Tek kişilik oyunda birçok düşmanla karşılaşacaksınız, adanın vahşi yaşam formları da hasımlarınız arasında. Önünüze çıkan her türlü doğal form ve canlı ölçek konusunda değişkenlik gösteriyor. Bazı yaratıklar o kadar büyük ve güçlü ki keyfine göre peyzaj düzenlemesi yapıyor ve bu sayede hayatı sizin için oldukça zorlaştırabiliyorlar.



istedikleri noktaya çekebilme büyüleri bunlardan sadece birkaçı. Maalesef Sea Reaper'ların saldırı menzilleri belli bir noktaya kadar. Ana üsleri civarında takılanlar için sorun yok. Ayrıca mana çubukları dikerek bu sınırı istediğiniz noktaya kadar genişletebilirsiniz.

Giants'ın tek kişilik oyunu görüş esası olacak ve size her üç rıki da oynama şansı verecek. Demodan anladığım kadarıyla karavanları korumak ve büyük bir haritada kaybolan birimleri bulmak gibi bir sürü ilginç görev sizi bekliyor. Ara demolar hikaye

Multiplayer deryası...

Giants multiplayer konusunda da oldukça ilginç gözüküyor. Standart deathmatch modu, oyuna birkaç real-time strateji özelliğinin katılmasıyla çok daha değişik bir havaya burunmuş. Daha gelişmiş silahlar edinebilmek ve daha üstün yetenekler kazanabilmek için bir üs kurmalı ve birtakım yapılar inşa etmelisiniz. Bütün bu işlerin altından kalılabilmek için de "Smartie" adlı yaratıkların yardımına ihtiyacınız var. Eğer bu küçük örkek yaratıklara iyi davranırsanız, karşılığını size fazlasıyla ödeyeceklerdir.

Multiplayer oyununda Smartie'leri doğal ortamlarından çıkmaya ikna ederek size üs kurması için onları belirlediğiniz bir noktaya doğru sürmeli ve orada tutmalısınız. Kısa sürede değişik yapılar inşa ederek ve taret topları gibi üssünüzü savunmada önemli birer rol oynayacak silahlar icat ederek düşmanlarınızdan bir adım öne geçmenizi sağlayacaklar.

Tabii bütün gün amelelik yapmak zor iş. Açığı oynamaz öğretilisini hatırlayarak Smartie'lerin yemek saatlerini ihmal etmemelisiniz. Karnı aç bir Smartie'den verim beklemenizin hiçbir anlamı yok. Periyodik olarak avlanmaya çıkıp Smartie'lere, mutfaklarında pisirebilecekleri turden besimler getirmelisiniz. Onları mutlu etmek için "Vimp" denilen koyun-devekuşu kırması yaratıklardan avlanmanız tavsiye edilir. Kabuto ise Smartie'leri çok farklı bir amaç için kullanıyor. Kabuto bir Smartie yediği zaman arkasında, içinden T-Rex benzeri bir yaratığın çıktığı bir sürü yumurta bırakıyor. Anlayacağınız bir tür tekil döllenme söz konusu. Biraz iğrenç ama kısa sürede küçük bir ordu kurmak için harika bir yol!

Devamlı saldırı veya savunma halinde olmanız, oyunun real-time strateji yönünden uzaklaşıyor olmanız anlamına gelmiyor. Bir üs kurmak zaten çok tekdüze bir olay ve teknolojik evriminiz de belli bir noktada kesiliyor. Oyunun vurgusu daha çok aksiyon ve araştırma üzerinde toplanmış. Şu da bir gerçek ki üs kurma olayına tamamiyle karşısanız, her oyuncunun oyuna hazır bir üsle başlama seçeneğine tıklayarak doğrudan kendinizi aksiyonun göbeğinde bulabilirsiniz. Veya deathmatch modunda takımlara ayrıldıysanız üs kurma olaylarını iş bölümü yaparak çözebilirsiniz. Birimiz üs kurmak için yiyecek ve Smartie toplarken, diğeri de düşmanla yüzleşir.

Grafikler konuşuyor...

Grafik anlamında oyun gerçekten salyalarınızı akıtacak kıvamda. Giants, Quake III veya Halo gibi çok güçlü bir motora sahip olmasa da oyuncuyu görsel anlamda meşgul edecek çok değişik ve uçuk şeylere sahip. Oyunun çok renkli dünyası ve hafif muzip çizimleri bizi bir hayli



oyalayacak gibi. Kabuto meydanı çıkıp da kendisinden 100 kat küçük olan düşmanlarını ve onların yerleşim birimlerini ezip geçerken, oyundaki ölçek kavramına hayran kalıyorsunuz. Silah ve büyü efektleri de çok başarılı, özellikle tayfun ve buz fırtınası büyüleri gerçekten göz alıyor. Birinci ve üçüncü şahıs bakış açısı arasında gidip gelebilmeniz de güzel bir avantaj. Ben gerçi ikincisini tercih ettim; ne de olsa kendinizi her gün ortalığı ayağa kaldırırken görmüyorsunuz.

Oyun belki bir harita editörüyle piyasaya sürülecek (daha kesin değil). Böylece oyuncular hayallerindeki uçuk Güliyer diyarlarını sanal ortama aktarabilecek. Sizi bilemem ama Giants kesinlikle benim listede üst sıralarda yer alıyor.

Güven Çatak

Giants: Citizen Kabuto

Yapıcı: Planet Moon Studios	İLK İZLENİM
Çıkış Tarihi: 2000	
Takımı: Sistem İhtiyaçları	
Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D E. Kartı	
İlk Eklenti: Silah ve Harita	

Bize Göre: RTS türü için yeni bir

adım sayılabilir. İkları arasındaki ilişki gerçekten çok ilginç. Grafikler, bir masal diyarını çağırıyor. Objelerin ve yaratıkların hem birbirleri arasında hem de kendi içlerindeki ölçeklendirme çok başarılı.

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Black Isle Studios, Baldur's Gate II ile bizi yeniden Forgotten Realms'a geri götürmeye hazırlanıyor.

Birincisi piyasaya çıktığı anda gerçekten bizi çok etkilemişti. Grafiden ya da kurşunla N'ere olan iletişimi, sahaların çeşitliliği ve düşmanların zoruyla bize saatlerce başından kacamadığı biz bir şöen sunmuştu. Oyun olanıyı terk eden yapımcılar bizi ek görev paket olan Tales of the Sword Coast ile daha da

den zinde bir Sahaugün şehri, Astral düzlem Abyss korsan adaları Amn'in başkenti Athkatla ve hatta Cehennem biraz abartı var galiba bile olacaktı.

Karakterimiz Saverok'u yendikten ve Iron Throne'un tanınmazlı yapraklarına gömüldükten sonra evlerine dönerken yolda çok güçlü düşmanların saldırısına uğruyorlar ve gözlerini bir



mutlu etmişlerdi. Ama artık beklenen oyunun ikinci si ile ilgili bir çok ayrıntı kesinlikle kazandı ve sabırınız daha fazla zorlamadan bunlardan bahsetmeye başlayalım.

Öncelikle oyun Baldur's Gate serisinin güneyinde kalan tucçar Amn kralığı ve sınırda geçecek. Bu sınırın çiride Elf ormanı, Tethir, Cloudpeak Dağları, Underdark'taki Drow şehirleri, derin

zindanda açılıyor. Oraya nasıl gideceğiniz de daha hiçbir fikriniz yok. Ana karakterimizi sadık yoldaş Imoen kurtarıyor, yarıca kalesinde ise diğer arkadaşlarımızın hapsedildiğini keşfediyorlar. Anıların büyü gücünü keşfeden düşmanlarımız onu büyülü bir kafese kapatmışlar. Minsise kramayacak bir kitle kontrol altına almışlar. Oyundaki ilk göreviniz ise doğrudan onları öz



günüklerle kavuşturmak.

Baldur's Gate II'deki karakterlerimize çok bağlanmış olan oyunculara bir sürprizimiz var. Black Isle yalnızca çok eski oyunlarda bulunan bir özelliği yılar sonra yeniden hayata geçiriyor. İnen sonunda bir bunu düşünmeyi akl etti. Eski oyundaki ya da Tales of the Sword Coast'taki karakterlerimizi yeni oyuna aktarabileceksiniz. Böylelikle eski inventorynizi kaybolma bile tüm experience puanlarınız kurtarabileceksiniz. Oyuna karakterlerimizin mum olarak 89000 experience puanı ile başlayacaklar ve bunu 230000'e kadar yükseltebileceksiniz. Bu da 23 level karakterler demek. Aktaracağınız karakterler daha düşük experience'a sahip erse puanları otomatik olarak 89000'e çekilecek. Eğer kendinizi yeni karakterler yaratmak isterseniz bu durumda yeni bir karakter olan Half-Orc'u da seçebileceksiniz. Tabii yüksek seviye sahip karakterlerin karşısına düşman olarak öyle kobold, goblin türü yaratıklarda çıkmayacak. Önceki oyunun yaklaşık kat kadar yaratık çok daha geniş bir oyun alanında sizleri bekleyecek. Karşınıza çıkabilecek düşmanlardan bir kaçını sayalım: stersenz, Vampir, Illithid, beholder ve mephit, yeterim? Bu yaratıklar tamamen AD&D kitaplarından uyarlanacakları için eğer yaratıklar ile ilgili bilgi edinmek isterseniz bir monstrous compendium size rahatlıkla yetecektir. Ayrıca partiye katılabileceğiniz 15 NPC

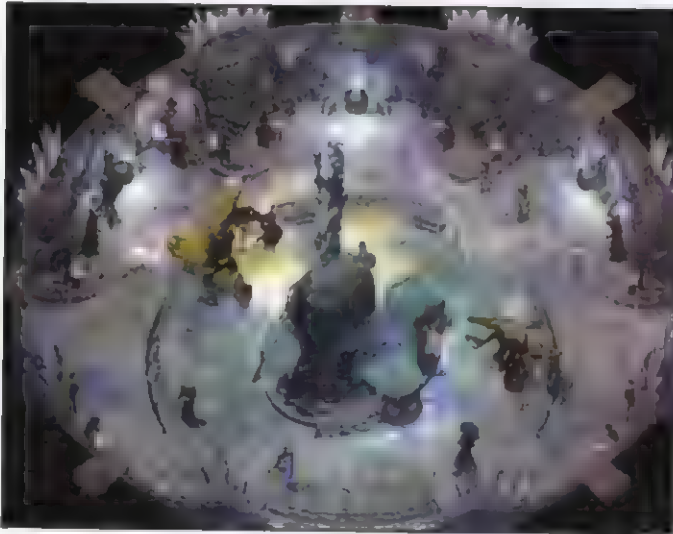
oyun alanının çeşitli yerlerinde çeşitli quest'ler verecekler. Bu karakterler eski oyunda olduğu gibi bir sizin için bazen yalnızca yukarı taşıyıcı olmayacak. Örneğin bir dükkan sahibi NPC daha önceden tanışıyor olabilir. Bu durumda sizsiniz gururken onları da kendileri arasında sonbet edebilirler. Ayrıca Forgotten Realms'ta bazı cismani karakterleri ve eşyaları da oyununda karşınıza çıkacak.

Yakında çıkacak

İki oyunu oynayanların çok iyi bildiği gibi oyundaki en büyük problemlerden biri karakterlerinin zı bir tünelde ya da zindanda yurtturken sağa sola takılmalarıydı. Tam düşmanların za karşılacağınız anda en güçlü seviyenizi zinkalarda bir yerlerde takılmış olmanız ya da size koruma büyüsü yapacak olan büyücünüzün bir kapı aralığından çıkamamış olması savaş planınız da na baştan a üst ediyordu. Bunun olmaması için kendiniz oyuna kapıtmak yerine karakterleriniz tek tek kontrol etmek ve ilerletmek zorunda kalıyordunuz. Yeni oyunda bu giderilmiş ve karakterleriniz zinkalarda %30 oranında hızlandırmış.

Oyunda 300 büyü bulunuyor ki bu da mage seven oyunculara 1. level bastı büyüden 9. level oluncül büyüye kadar geniş bir seçenek yelpazesi sunuyor. Bu büyülerin anı masyonları ve efektleri için çok çalışıldığı ke-





sinlikle belli oluyor.

Bir önceki oyunda ilk karşılaştığınız çift olan Jaheira ve Khalid ikilisinden Khalid oyunun hayranları tarafından "en çok olumsuz terkedilen karakter" ilan edilmişti. Bunu bilen programcılar Khalid için senaryoda ayrı bir yer ayırmışlar. Aynı karakterlerimiz esir düşerken Minsc arkadaş Dymahier'in onun gözleri önünde öldürdüğünü hatırlıyor, moeni ise kızının zindandan kaçıp laboratuvarlarında ona bir şeyler yapıldığını hatırlıyor ama ne olduğunu anımsayamıyor.

Yapımcılar oyun için 20 adet başlangıç kiti üretmişler. Boyutlukla başlangıçta karakterinizi istediğiniz şekilde donatabiliyorsunuz. Eğer önceki karakterlerinizi aktif

etirseniz onların inventoriesindeki malzemeerde sonsuza dek kaybolmuyor. Bunun yerine oyun daki çeşitli alanlara dağılıyor ar. Baldur's Gate tek 640x480 co



karta ihtiyaç duyabilirsiniz. Eğer boyut bir kartınız yoksa başlangıçta seçiminizi yaparak biraz fedakarlıkta genede oyunu zevkle oynayabilirsiniz. Programcıların soydediğine göre oyun Quake 3 ü rahatlıkla karşıtiran her maddada sorunsuz çalışacakmış.

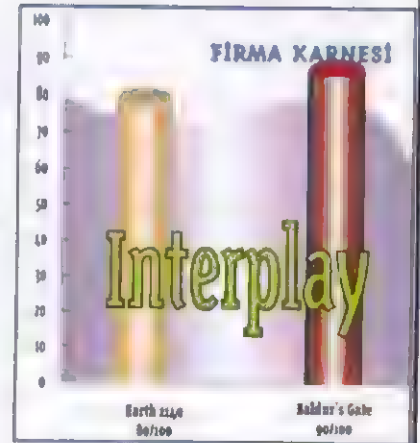
Sabırsızlıkla bekleyin

Oyun ilerledikçe çok daha geniş eylecek ve kendi içinde dallara ayrılacak. İlk iki bölüm birbirine bağlı. Her erken uçuncu bölümden itibaren birden çeşitli ara ayrılacak. Eğer yalnızca ana quest'i izlemek isterseniz Baldur's Gate'te tüm quest'leri izledikçe oyun ne kadar sürede bitiyorsa Baldur's Gate'te yalnızca ana quest o kadar zamanda bitecek. Yan-

yaklaşık olarak 50-60 saatlik bir oyun siz bekliyor. Fakat oyundaki her quest'i yerine getirmek ve en ufak experience puanını dahi kaçmak istemiyorsanız bu yaklaşık 200-300 saatlik bir oyun süresi demek. AD&D sistemi yüksek level karakterlere kendi ufak kalelerini (veya mağaları) için kuleleri inşa edip oturma hakkı tanıdığından oyun boyunca

önünüzde gelecek yan quest'ler de, bir de kendi kalemizi edip etmek olacaktır. Bu ve bunun gibi birçok zevkli quest hem size daha çok eğlenecek zaman vereceğinden hem de experience puanı kazanacağınız için bizi tabiri ki size oyundaki tüm quest'leri oynamanıza tavsiye ederiz.

Aslında oyundaki ana karakterimizin konumuna baktığımızda önümüze çok enteresan bir tablo çıkıyor. Çayyet tanınmış olan Bael'nin gayri meşru çocuğu olan ana karakterimiz bir yarı ayna genel olarak baktığımızda aslında Forgotten Realms'taki "cataclysm" çağının tam ortasında. Bu öyle bir çağ ki tanrılar canlı bedenleriyle dünyada dolaşıyor ve sadık kullarını yöneterek dünyanın kaderini ellerinde tutuyorlar. Biz ise bu



büyük güçlerin arasında yalnızca bir yaprak gibi rüzgarla oradan oraya savruluyoruz. Bu kadar güzel ve çeşitli malzemenin bulunduğu bir çağın seçimi o masının tamamen bir tesadüf olduğuna kimse iddia edemez. Zaten sanatistlerde tüm yaratıcılıklarını gözler önüne sererek bize harika bir oyun hazırlıyorlar.

Fanatiklerin e-mail bombardımanını dikkate alan yapımcılar aynı motoru kullananlarına karşın ilköne göre çok daha gelişmiş bir devam oyunuyla karşımıza çıkıyorlar. Daha yüksek sistem gereksinimlerine sahip olmasına karşın Baldur's Gate II: Shadows of Amn bize yepyeni ve etkileyici bir tecrübe sunuyor.

Burak Akmenek

İlk Adım

Firma: Interplay

Çıkış Tarihi: 2000 Sonbahar

Teknikal Sistem gereksinimleri:

Pentium II 400, 64 MB Ram

İlk İzlenim: Sabırsızlıkla bekliyoruz

Bize Göre: Baldur's Gate'i oynasaydık

Beğenenler bu oyunda kesinlikle çok daha fazlasını bulacaklar. Daha yüksek çözünürlükteki grafikler, çok daha ayrıntılı bir senaryo, daha güçlü silahlar, daha çok büyü ve yeni bir ırk. Icewind Dale'dan sonra BGII: Shadows of Amn içinde arşivinizde şimdiden yer alıyır.



Freedom: First Resistance

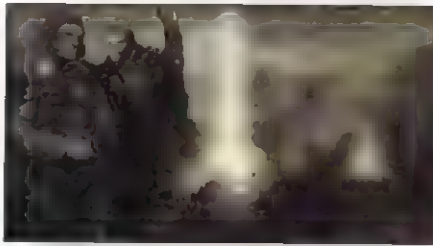
İyi senaryolu bir action

Anne McCaffrey size şu an pek bir şey feda etmeyebilir. Ama bir kaç ay sonra boğuk ve en çok sevdiğiniz oyunlardan birisi olacak Freedom: First Resistance adlı 3D shooter bu harmin romanlarından esinlenerek yapıyor. Harmin dediğimize bakmayın aslında 60 yaşarında bir anneanne kendileri. Birim kurulum mal. Freedom roman serisiyle ilgili bu serinin bombaları Red

Storm Entertainment'ten çıkıyor. İçinde bulunduğunuz görevlere göre, diğer karakterlerle ayrı ayrı veya tüm grubu bir seferde yönetebileceksiniz. Karakterler stratejik noktalara koyarak birçok bulmacayı "çözeceksiniz". Karmaşık işkileri çözünce ve çevreyi dolastıkça, dünyayı Catten'inkinden kurtarmak için daha çok ipucu bulacaksınız. Dinamik işkiler sayesinde düşmanlarınize görünmeden karanlık yerlerde seğirebileceğiniz ve

tuzakları kurarak onları tuzağa düşürüp avlayabileceksiniz.

Oyun ilerledikçe bir kasti sistemi içinde yaşayarak Catten'inkinin aslında o kadar da akıllı o maddeyi fark edeceksiniz. Savatla çok tehlikeli



düşmanlar o malarına karşın onları dünyaya getiren teknolojiyi geliştirecek kapasiteye sahip olmadıkları için de kaçınılmazdır.

Gelelim oyunun konusuna. Güçlü bir uzaylılık olan Catteni durdurmak için bir istila etmiştir. Yalnızca bir kaç gün önce bu istila sırasında tüm dirençler kırılmış, hükümetler ve asker güçler yok edilmiş, büyük şehirler birer moloz yığına haline gelmiştir. Dünya ekonomisi çökmüş ve dünya nüfusunun çoğu öldürülmüş, kalanlar ise kamplarda toplanmıştır. Dünya kendine ayarlanmış bölgelere ayrılmış, efendiler adına yöneten insanlar tarafından ordular tarafından paylaşılmıştır. Bu istilanın sokunu atattıktan dokuz ay sonra bir direnç örgütü ortaya çıkar. Örgüt kamplardan kaçanları kendi safına katmakta, baskınlar düzenlemektedir. Bu kuralı kullanarak düşmanların yıpratılmaktadır. Genç ve kararlı bir özgür savaşçı olan Angel Sanchez tarafından yönetilen örgütün kontrolü sizindir. Elemanınızda

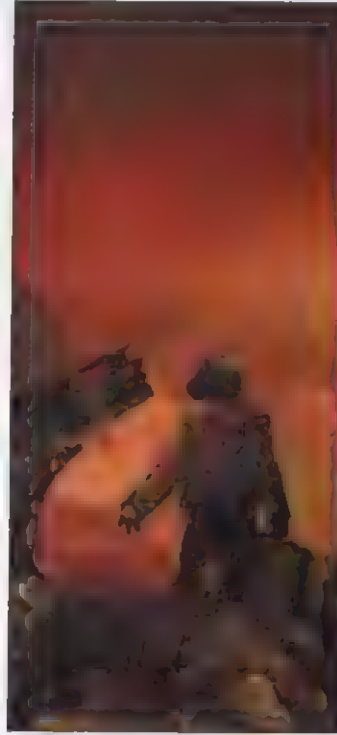


Oyun boyunca hem müttefik hem de düşman karakterlere karşı mücadele edebilirsiniz. Angel

düşmanlar o malarına karşın onları dünyaya getiren teknolojiyi geliştirecek kapasiteye sahip olmadıkları için de kaçınılmazdır. Pekio zaman bu teknolojiyi onlara kim sağlıyor? Aklarımdaki esrarengiz güç ya da güçler kim? İşte bu bilinmez, oyunu daha da sürükleyici bir hale getiriyor.

Dizayn takımından Richard Daweskey'nin söylediğine göre oyunda kullanılan motorun yüzde 40 kadarı, hepimizin talim ettiğimiz gibi Rainbow Six, Rugie Spe arıdır. Yani Tom Clancy'nin Red Storm Entertainment'in yönetimi kurdu başka bir oyunun da natir atamı. Gelelim oyunun yüzde 60' se daha iyi işkiler, geliştirilmiş ufak işkiler ve parçacık modeller ve gerçekçi fiziksel modellerden oluşuyor.

Ayrıca oyunu yaparken kullanılan motorun capture teknolojiye tamamen gerçek karakterlere dayanan 700'ün üzerinde hareket toplandı. Bu da karakterlerin davranışlarını çok daha doğal ve yumuşak göstermeye yardımcıdır.



Gelelim oyun boyunca yönetileceğiniz karakterlere. Angel Sanchez istila sırasında ailesiyle beraber kamp ara almış, nihai savaşta öldürülmüştür.

Tez zamanda kampırdan kaçan Angel aslında sıradan biridir. Çok büyük bir savaşçı ya da atlet gibi üstün fiziksel özellikleri olmamasına karşın onun en büyük sırrı düşmanlara karşı olan nefreti ve dirençidir. Bu inanılmaz bir sevinç kaynağıdır. Bu inanılmaz sevinç kaynağı bir anda ateşleyebilir.

Gelelim gruptaki en zeki beyindir. İstiladan önceki zamanlardan beri insanlardan uzak yaşamayacağını eden bu teknoloji denas. İstiladan sonra hayatın ağırlar da aktığı, dükkanda yaşayarak geçiyordur. "Leo'dan bir şey çalabilirsiniz, ama fazla uzağa gidemezsiniz." İstila'nın sistemine göre gerekirse çok yakın olan atıştırdı eden Leo yüksek bir eğitime sahip olmamasına karşın teknoloji konusunda bir hayli tecrübeliye sahiptir ve bu yete değin bulutlu zekaları, ufak casus böcekler gibi aletler yapmakta kullanılmaktadır.



Care Parkington zengin bir ailenin içinde doğmuştur. Babası istiladan sonra evini uzaylara açmış ve onları hizmetine gormulu olarak qırmıştır. Boye kiki zenginliğini ruhunu satma karşında kurmuştur. Clarie sevinçinin bu davranışına karşılık olarak, onlara sırtını dönerek direnç se katılmıştır. Babasının eğitimi sırasında hiç bir masraftan kaçınmaması sayesinde çok iyi bir atlet olarak yetiştirilmiştir. Ayrıca savunma sanatlarında da bir dır. Öze lke senaryonun sağlam lığına bakılırsa FFR beklemeye degecek gibi görünüyor.

Burak Akmenek

Freedom: First Resistance
Yapım: Red Storm Entertainment
Çıkış Tarihi: 2000'in sonları
Tahmini Sistem İhtiyaçları:
P II 266, 64 MB RAM 3-D ekran kartı
İlk izlenim ilgi çekici
Bize Göre: Oyun klasik bir kRtD
uzaylı iyi insan teoremine
dayansa da sağlam bir senaryo
yapısına sahip görünüyor. Buna
karpın, oynanış olarak bize eski
Hired Guns'i hatırlattı. Yani
alışıcaya kadar biraz zaman
isteyebilir.

MAX PAYNE

Kahramanlar hep yalnızdır, Max Payne de öyle

Bundan iki yıl kadar önce adı sağı duyulmamış Finandiyalı bir tasarım ekibi ortaya çıkıp şimdiye dek gördüğümüzden çok daha yetenekli bir aksiyon kahramanını karşımıza çıkardığında biraz şaşırmıştık. Remedy Entertainment adındaki bu küçük ama sıkı ekibin "serinin" kahramanının adı Max Payne'dir ve 1998 E3'ündeki ilk tanıtım videosundan itibaren bir efsane oldu.

Ölmeden Oynayabilecek Miyiz?

Max Payne tipik bir efsaneden beklenene göre adını hiç unutmamış ama bu kadar merakımızı gerekecek herhangi bir şey de getirmedir. Her yılın E3'ünde bir önceki yıla göre daha bir olgunlaşmış ve güzelleşmiş grafikleri, giderek hızlanan aksiyonu ve günden güne karizması sağlamlaşan ana karakteriyle iddialı birer videodan baskın bir cemo ne bir tral göremek ki. Sözünü ettiğimiz bütün o videolar ise ortaklığı biraz daha karıştırmorakları biraz daha kamplamak için baskın işe yaradı. Nitekim Her neyse sonuçta Leve burada ve Max Payne konusuna delin-

mesine girmek için hazır bekliyor.

Oyunun kendisinden önce biraz nasıl bir karaktere karşı karşıya olduğumuzu konuşalım. Max Payne'ı yaratırken 3D Realms'dan destek alan Remedy ekibi onlardan bir aksiyon oyunu ortaya koyarken üzerinde durulacak en önemli noktaların karakterin karizması olduğu fikrini yce öğrenmiş görünüyor. (Bkz. Duke Nukem) Max Payne isimli trençkotlu Mat rxivar kahramanımız oyunun tanıtımının baş adığı günden beri kaybederek hiçbir şeyi olmayan bir adam olarak tanınıyor. Çünkü Max eşini ve çocuğunu görevi gereği polislerne dustuğu New York mafyasının saldırısı sonucunda kaybetmiş, acılı ve tazlasızla ofkel bir . Ortağı, Valkyri'la birikte bu büyük suç örgütünü hakettiği şekilde cezalandırmak isteyen Max tehlikeli bir maceraya atılır. Hayattaki bütün beklentiler bu korkunç cinayetle sıfırlanan adamımız oranın en gari kaanini yaşamalı olum arasında ve nükam pesinde geçirmeye adar. Ama o daima iyilerin cephesindedir ve ortağının da ölmesi üzerne işleri yeterince karmaşık olsun diye hem mafya hem de polis pesne düşer. Böylece Max Payne dünya-



da hiçbir dostu olmayan ve ortasına çıkan her şeyi yok etmekle yükümlü bir third person shooter kahramanı haline gelir.

E bette Max Payne'i başından beri bu kadar uğri kılan tek özelliği ana karakterimizin kara kara keta gözü değildi. Bugün bir oyunun iyi mi yoksa kötü mü olduğuna karar verirken baktığımız en önemli kriterin grafikler olduğunda da hemfikirsek Max Payne'in tartışmasız iyi bir oyun olduğunda da hemfikiriz demektir. Çünkü şimdiye kadar çoktan duymuş olduğunuz üzere Max Payne tek no luk olarak da carpu özellikler

sunan bir oyun olma yolunda ilerliyor. Tanıtım videolarını kronolojik sırayla izledğiniz zaman grafiklerin nasıl giderek temizlendiği, detaylandırıldığı ve animasyonların daha gerçek hâle geliştiğini görebiliyorsunuz. Oyundaki ortamların da bu günce gerçek görünümleri için özel 3D efektleri den faydalanılmış. Ayrıca ekip kameranın kuşanıp New York sokaklarında çekimleri de yapmış. Amaç bu görüntülen oyunun karanlık ve tehlikeli ortamıyla bütünleşerek atmosfer oluşturabildiğini ve canlı kılmak. Sonuçta oyun sadece 3D hızlandırılmış olarak oynanabilecek doay sıya hâla bu şirin ve faydalı kartlardan bir tane edemediyse Max Payne tarafından ciddiye alınmayacağı fikrine şimdiden aşmaya başlasanız iyi olur. Oyun Direct 3D yanında birçok başka 3D kartı da destek veriyor.

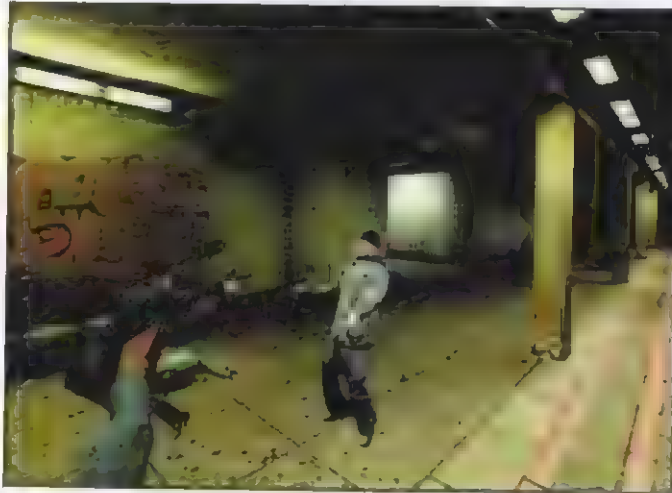
Sadece Bir Oyun Değil

Max Payne sadece geçtiği ortamlar değil yarattığı animasyonlar açısından da özel bir oyun. Remedy ekibi Max'in kendisinden dışarıda düşmanlarının da olabileceğini de gerçek görünmesi için sadece çok ayrıcalıklı oyunlarda görebileceğiniz türden detaylar üzerinde çalışıyor. Belki de Max Payne'in son halinde beklentilerimiz ve hayal gücümüzün sınırlarını aşan bir şeylere karşılaşacağız. Zaten şimdiden ruzağarda uçan yağmurlukları sağa sola koşuran





Max Payne karakterleri son derece gerçek görünüyor. Animasyonlar açısından bakıldığında Max'in hareket kabiliyeti de diğer meden geçinik olmaz. Çünkü ki elinde ki tabancası ve ağızda ki tütüzsüz mis sigarasıyla yerlerde yuvarlanan, tırmanan, uçarak ateş eden Bay Payne izlerken insanı yorecek kadar enerjik ve yetenekli. Sadece video ana bakarak oynanmış hakinin yolum yapmak fazlasıyla iyimser bir tutum olabilir ama Remedy'nin Max Payne'i tasararken amaçların oyuncağı videodaki kailde bir oynanış deneyimi sunmak olduğunu hatırlatırız. Zaten



ten oyunun first-person değil, third-person olmasına karar verilme sebebi de bu. Tasarımcılar Max'i kendi gözünden oynatmanın oyuncu için yeterince doyurucu olmayacağını düşünerek adanmış her açıdan görebileceğimiz bir kamera sistemi kullanmayı tercih etmişler. Missions mümkünse II de Tom Cruise'ü izleyebiliriz. Max Payne den de her zaman bir performans bekeyebilir. Yetenekli olmasına yetenekli. Aynı zamanda da zor işlerini ağırlık veren ve kesinlikle olumsuzluk gibi bir iddiası olmayan bir karakteri daretmek hem zevkli hem sinir bozucu bir deneyim olacak gibi. Oyunun yapımına ilk başlandığı zamanlarda Max'in ruya gibi gelen bazı özellikleri bu gün eskimış olsa da hatırlatılmalı, bu oyunda karakterimize hiç ömeyecekmiş gibi davranmamız. Max batagına bir iki kursun yedigiz zaman topa k mayı basıyor ve ko ay ko ay da sağ u düzelmıyor.

Bununla beraber görünen orantılar ve karakterler yaratmaya

çalışan Max Payne de si anlar konusunda da efendi davranılmış. El sürekli silahında olan kahrmanlar üzerine kurulu oyunardan alışık olduğumuz uzun aksiyon Max Payne, geleneksel temizlik mazeneleriyle çalsın bir. Bunun anlamı oyunun başından sonuna tek bir tabancayla ortakta do aşacak olmaz değil elbette ama bu oyundan gelecek için teknolojiye ne ait herhar bir şey beklemeyin.

Sadece bir Film de Değil

Oyunun John Woo filmi ni anımsatan başka özellikleri de var. Bunlardan bir ağır çekimdir. John Woo'nun çok sevdiği bu çekim

de kendisinin oynayacağı konuları sunuyor. Kuşada mantiksiz ama ilginç görsel bir olayı.

Her yönüyle bir sinema filmi andıran bir oyun yapabilmek için Remedy ekibinin var olan stantartlar üzerinde oynadığı ve ornlukla yoğun bir taba harcadığı kesin. Ama doğrusu ortaya çıkartılan ürünün bir oyun oynatmak için bilgisayarın karşısına çıkartacak olan oyuncuları ne kadar memnun edeceği tartışılır. Çünkü görüntülerin kalitesi ve carpic olması bir oyuncu için ancak oyunun kendisine eklenen güçlükler olarak kabul edilir ve asla kendi mouse klavye bir şeyleri basarma duygusunun yerini alamaz. Bu noktada Remedy'nin ortaya çıkartmaya hazırlandığı ürünün sinematik duygusuna odaklanıp oynanış ilhamı etmediğini ama m. Gerçek ekip bugüne kadar yaptığı açkılarla böyle bir tehkenin farkında olduğunu de talarca hatırlattı ama bu tehkeye savuşturmay ne kadar başardığını görmek için oyunun kısır beklemek zorundayız. Ama eğer dediğimiz gibi Max Payne hem sinematik hem de oynanış açısından başarılı olursa Remedy'nin third person aksiyon oyunu na yeni bir çerçeve çizmekte olduğunu söyleyebiliriz.

Serpil Ulutürk

MAX PAYNE	
Yapımı: Remedy Entertainment/3D Realms	İnceleme
Çıkış Tarihi: 2000 sonbahar	
Teknikal Sistem İhtiyaçları:	
P200, 32MB RAM, 3D kart, Win95	
İlk İzlenim: Heyecan verici	
<p>Bize Göre: Oyun türlerinin birbirine karışmasına ilave alışıyaya başlarken şimdi de sinema, oyun ve çizgi roman gibi farklı tatları aynı kutunun içine sığdıran yeni bir şeyle karşı karşıyayız. Max Payne'den bahsedebiliriz dilinde tütü bitenler buna değdiğini görüp rahatlamak istiyor ve ilk izlenim işlerin yolunda gideceği yönünde. Yeni tutkunuz şimdiden hayırlı olsun!</p>	



en fazla 6 skill öğrenebiliyor. Bu skill'ler 4 grupta toplanıyor. Bu skill'lerin şimdiye kadar sadece sim emini verecek mi ve yeteneklerini güçsüzleştiren mi seçeceğimiz. Zaten bu türün müptela anı tara-

Move ve Conceal geliyor. Bir sonrakiler ise sosyal skill'ler olan Healing, Gambling, Persuasion, and Haggling. Son olarak Technology skill'leri Firearms, Lockpick, Repair ve Arm veya Disarm Traps



findan alının özel kerelik olarak Combat, Throwing, Bow ve Dodge var. Sonra Thieving (Pick Pocket ile beraber), Find Traps, Silent

şeklinde sıralanıyor. Bu skill'ler öğrenmeniz pek de kolay olmayacak. Bazı skill'leri Arcanum dünyasında öğrenebilen 2 kişi olabilir.



yor. Onun bulmanız bütün oyun sürebiliyor. Ya da bir skill öğrenmek için göreviniz başka bir skill öğrenen kişiyi öldürmek olabilir.

Gör bak Neler olacak...

Orta dünyanın geleceğinde teknolojiyi ilerletmek ve biliminde geliştirmek çok da zor olmasa gerek. Sonuçta biz de bir şekilde bu zamanlara geldik. Fakat eğer oyunun görsel olayı robot düşürdük ve ateşli silahları getirecek kadar ilerlerse büyü ne olacak? Bu sorunun cevabını da yine oyunu hazırlayan ekip geliyor. Oyunda büyü ve teknoloji kiye ayrılıyor.

Büyüler 16 sınıf ve her sınıfta 5 büyü şeklinde tasarlanmış. Bunların isimleri, Conveyance, Divination, Elemental, Earth, Ele-

mental Air, Elemental Fire, Elemental Water, Force, Mental, Meta, Morph, Nature, Phantasm, Necromantic Good, Necromantic Evil, Summoning ve Temporal. Teknolojiye giden yollar da gizemli. Anatomical, Chemistry, Smithy, Electrical, Explosives, Gun Smithing, Mechanical ve Therapeutic simli sayılıyor. Bunları da yine

oyun geliştirici öğrenmemiz mümkün olacak. Oyuncu olarak karakterinizi bu yollardan birinden sürmeniz halinde sıkı bir büyücü veya çılgın bir mucit olabileceğiniz var. Büyücü olduğunuzda çok da teknolojiye uzak kalmayacaksınız. Örneğin önemli bir tozu bir silah içinde kullanacaksınız veya bunun gibi örnekler. Teknolojiyi seçerseniz olaylar daha çok Wild, Wild West'timinde benzecek. Mekanik silahlar, robotlar, böcekler, kollar ve patlayıcılar yapan bir mucit olacaksınız.

Büyü ve teknoloji, böyle bir oyunda en çok çatışacak öğeler olsa gerek. Bunun da örneğini yine yukarı kendisi veriyor. Örneğin bir flamethrower ile bir fire-

FİRMA KARNESİ



ball aynı sokakda çatlağı yakabilir. Yine teknoloji olarak anatomi kabiliyet ile birini iyileştirmek mümkünken bir healing potion da aynı iş görebilir. Böylece oyunda denge sağlanmış ve farklı yollardan giden oyuncunun birbirleri üzerinde güç sağlama alanı engellenmiş. Farklı yollardan bahsetmişken, Arcanum multiplayer desteği olan bir RPG oyunu. Fakat oyunun yapımcıları da zamanlarının %85'ini Single Player'a harcayacaklarını söylüyorlar.

Onur Bayram

Yapım: Planet Moon Studios
Çıkış Tarihi: 2000 sonu
Tahmini Sistem İhtiyaçları:
Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D E. Kartı.
İlk İnteraktif: Uçuk ve kağıt

Bize Göre: Sizin de fark ettiğiniz gibi Arcanum gerek konu gerek arka plan gerekse içerik ve sistem olarak çok fazla değişiklik ve yenilik vaat ediyor. Sonuçta bu değişikliklerin ne yönde bir etki bırakacağını oyun çıkmadan tahmin etmek çok zor. Ama RPG fanları için her türlü değişiklik kabul görecektir. Tahminim bu oyunun yerini bulacağı yönünde. Fakat yine de oyunu görmeden bir şeyler demek zor. Görünce hep birlikte karar vereceğiz.

**BLACK
&
WHITE**

KAPAK KONUSU



KAPAK KONUSU

Cem Şancı

Coğumuz farkında olmasak da bilgisayar oyunlarının gelişmesi belki de insanlık için bir kurtuluş noktası oldu. İnsanlar bilgisayar oyunlarında, gerçek hayatta yapamadıkları, yapamayacakları ama yapmayı düşledikleri eylemleri gerçekleştirip, o eylemi gerçekleştirme ihtiyaçlarını gidermeyi başardılar. Bir düşünün, her insan, çok güçlü bir yönetici olmak ve ihtiyaçlarını, işlerini karşılaması için başka insanları çalıştırıp kendisi lüks ve rahat bir yaşam sürmek isteyebilir. Tarih bu amacı gerçekleştirmek isterken ölen milyarlarca insan ve o insanların olumüne neden olan savaşlarla doludur.

Ülkesinin dünyanın hakimi olup, diğer milletleri köle gibi çalıştırarak refah içinde yaşayacağı hayalini kuran Hitler'den, insanları hayvanmış gibi alıp satan, istedikleri zaman öldüren istedikleri zaman yaşatan orta çağ Avrupalılarına veya Avrupa'yı ve tüm yalın çevresini ele geçirip, eğlence olsun diye insanları aslanlara atan Romalı'lara kadar tarih, "Tanrıçılık" oynamayı seven insanların izleri ile doludur. Dolayısı ile şu sonuca kolayca varabiliriz sanırım: İnsanoglu, hükmetmeyi sever.

İnsanoglunun bu ihtiyacını iyi analiz etmiş olan bir dahi olan Peter Molyneux ise, son on yılını, bu zaftan çok büyük paralar kazanarak geçiren biri. Onun yarattığı, Power Monger, Populous, Dungeon Keeper oyunları, bilgisayar oyunları dünyasında hep bomba gi-



bi patladı, hep satış rekorları kırdı çünkü insanların bilgisayar oyunlarında da olsa, kendilerini bir çeşit tanrı, mutlak lider rolünde görmeleri çok hoşlarına gidiyordu. Tabi ayrıca, Peter usta da, bilgisayar teknolojisini, grafik, ses ve içerik detaylarını mükemmel şekilde

birleştirebilen dahi bir sanatçı kimliği taşıdığından, yarattığı oyunlar her şeyden öte, şaheser niteliğinde oluyordu.

Oyun severlere kazandırdığı oyunların konusu yüzünden oyun dünyasında Sid Meier ile birlikte "Tanrı" oyunlarının ustası olarak ismi zikredilen Peter Molyneux'un son uğraşısı ise, bu sene E3 fuarında büyük ilgi gören ve beğeni toplayan Black&White isimli oyun. Black&White'in ne olduğunu hala duymamış olanlarınız varsa, onlara kısaca, tanrıçılık oyunlarının geldiği son nokta, diyelim. Ya da 1990'larda Sid Meier'in Civilization oyununun tanrıçılık oyunlarına yaptığını, 2000'lerde de Black&White'in yapacağını söyleyelim kısaca, siz gözünüzde canlandırmaya çalışın artık.



Black&White

Kötülük ve İyilik

Bir dünya düşünün. Aslında düşünmek için zorlanmanıza gerek de yok. Yaşadığımız gezegenden etrafımızda dönüp duran sürüp giden yaşamdan bantsediyoruz. Hepimiz, kendimize göre iy olduğunu inandığımız ve bizi daha iyisine götüreceğimize inandığımız bir yaşam sürüp karşımıza çıkan fırsatları değerlendirerek bir rota çizmeye çalışıyoruz. kaptanı oduğumuz hayatımıza. Aslında burada fırsatlardan çok seçenekler den bants etmek daha doğru olur. Şöyle düşünün, yaşamın her anı bir seçenek sunar bize. Oku a gideceksiniz, otobüse mi yoksa otomusa mı bineceksiniz? Otobüse binmeyi seçtiniz, önemi, arkaya mı, pencere kenarına mı, koridor tarafına mı oturacaksınız, yoksa ayakta mı kalacaksınız? Oturdunuz, yaşlı bir kadın geldi, yer verecek misiniz, yoksa uyluyor numarası mı yapacaksınız? ya da hiç oralı olmayıp oturmaya devam mı edeceksiniz?

İşte hayat, bunun gibi seçer, nekerlere sürüp giden bir bilgisayar programıdır. Aslında, içinde sonsuz sayıda if dongsu bulunan bu hayat programında yaşadığınız her an bir seçenektir. Hangi adımınızı atacağınız ne



büyükte atacağınız, ne sıkıltı ne büyüklükte nefes alacağınız, gözünüzü kırıp kırpmayacağınız, aklınıza ne gelirse, natta bunların aklınıza gelmesi bile bir seçenektir. Sizin tarafınızdan seçilmiş ve hayatınza yön veren

bir şeydir.

Peter Molyneux'un Black&White'i de, temel olarak insanların yaşamındaki bu seçeneklere benzer bir mantık üzerine kurulmuş. Kötü üğü temsil eden Black, yani şeytani melek

ve iyi üğü temsil eden Beyaz, yani melek oyun boyunca karşınıza çıkarak size iyi üğü hizmet etmeniz için ne yapmanız ve kötü üğü hizmet etmeniz için ne yapmanız gerektiğini söyleyecekler. Şimdi bunların aklınızda tutulup ve konuyu biraz toparayalım.

Toplum

Black&White'da bir tanrıyı canlandır yorsunuz. Mitolojidek tanrılar gibi belli güçleri ve belki zayıflıkları olan bir tanrısınız ve elbette sizin gibi başka tanrılar da var. Ve elbette y ne mitolojiye göre bir tanrının ihtiyacı olan en önem kaynağı yani size inanan insanlara ulaşmaya, kendinizi sevdirmeye ve sizin için dua etmelerini sağlamaya çalışıyorsunuz. Tabii diğer tanrılar da aynı amaç içinde sağa sola koşuşturup, rakiplerinin inananlarına zarar vererek rakiplerini yani sizi zayıf düşürmeye çalışırken bir yandan da kendi yandaşları sayesinde güç toplamaya uğraşıyorlar.

Konusunu kısaca bu şekilde, yani, tanrılar savaşı olarak kısa tip özetleyebileceğimiz Black&White bu konunun ardında çok orijinal



bir oynanış ve değişik fikirler barındırıyor ki oyunu herkesin beğenisin ve ilgisini kazanacak kadar değişik, yeni ve devrimci yapan da bu özellikler.

Mısır, Çin, Afrika gibi uygarlıklara benzer toplumların barındığı Black&White dünyasında, bir tanrı olarak daha fazla insanın size inanmasını sağlamak için uygulayacağınız yöntemler aslında bu oyunun konusunu oluşturuyor. Her şeyden önce, nasıl bir tanrı olacağınıza karar vermeniz gerekiyor. Kötü meşinzi dinleyip, insanlara kızdırıp ve acı vere-



bir onları size tapmadıkları durumda ceza andarak korku üzerine kurulu bir inanç sağlayabilirsiniz. Bu durumda insançıklarınız size yararlanabilmek ve hayatlarını

korumak için daha çok çalışacaklar ve sizin için daha fazla "üretim" yapacaklardır ama bu onların özel yaşamlarını ve mutluluk düzeylerini önümüzde tut-

tacak ve üremelerini engelleyecektir. İyilik meleşinzi dinleyip, insançıklarınız daha şefkatli davranır ve onları mutlu eder. Sizin de, hankörünü ve kendisini için yaptıklarını unutmayı alışkanlık edinmiş insançıklarınızın "zorunlu" olmadıkları için sizin için daha az "üretim" yapacak ama kendilerine daha fazla zaman ayarabilecekler ve mutlu oldukları için daha hızlı çoğalarak inananlarınızın sayısını hızla arttıracaklardır.

Tehlikeli Oyun

Bir tanrı olarak oyunda yapı-

lacaklarınızı saymaya başlamadan önce, Leve'da kafamıza takılan bir sorunu siz ne paylaşmaya karar verdik. Biliyorsunuz, kapısında "yaratıcı birimler laboratuvarı" yazdığı Çin Üniversitesinin laboratuvarlarını basıp ne varsa kırıp dökerek ve "neden böyle bir şey yaptın yavrumsu?" dediğinizde ise "sadece Tanrı yaratır! Burada kafırık yapıyorsunuz" gibi cevaplar verebilme yeteneğine sahip insanların bulunduğu bir ülkede yaşıyoruz. Doayısı ile açık açık söylemek gereği duyuyoruz ki burada bansı geçen o 4 kutsal kitapta da adı geçen "yaratan" değil, mitolojide konulan dandik tanrılardır. Rahat olun. Gevşeyin ve kendinizi yazının nitimine, oyunun eğlencesine bırakın. Bu sadece Peter Molyneux'ün içinde bir adamın hayal gücüyle yaratılmış, esprili, komik bir oyun. Din elden gümüyor sakın onun tamamını!

At, Eşek, Domuz, İnek, Koyun, ÖKÜZ!

Bir tanrı olarak, mevcut yetinin en büyük garantisi karzımanızdır. Bakınız kızlara, super modellere falan. Konuştukları zaman bir tek okul çocuğundan daha fazla performans gösteremiyorlar ama karizma konusunda o kadar başarılı ki, pek çok enayi erkek o modellerin kapaklarını suslediği dergileri satın alıyor, evlerine odalarına resimlerini asıyor, masa üstüne getirip yapı-



KAPAK KONUSU

yor. Demek ki neymiş, aslında karizma herşeymiş. Birazcık bey nın olacağına, azıcık karizman olursa, hayatta kazanan ar arası na gir yormuşsun. Bunu da aklı n z n ucunda bir yere yerleştirip, saç ar nızı ,öle eyip, güneş göz lü günüzü gözünüze geçirip karizmanız tamamladıktan sonra Black&White'de dünyasına geri do nebilirsiniz.

Peter Molyneux'da karizmanın herşey olduğunu anlamış ve çok uzun zamandır kendini bu karizma düşkünü dünyadan soyutla yıp bilgisayar oyun arına ve sanal aleme vermiş bir ilah olarak, Black&White'da "karizma" olgusu ile aabildiğince dalga geçmiş. Nasıl mı?

Bir tanrı olarak görevlerin zin başında toplum unuzu, diğer tanrılara karşı korumak oluşturu yor. Diğer tanrılar doğal afetler, bu yüler veya TITAN ismi verilen özel yetiştirilmiş yaratıklar a nananlarınız n üzerinde dehşet saçmaya ve kendi taraflarına geçirmeye veya ne ha leri varsa onu görmek üzere cenennem n dibine göndermek üzere çalışır. ken siz de benzer enstrümanlara onlara karşı koymaya çalışı yorsunuz. Ancak oyunun esas büyü su burada baş yor çünkü bu Titan denilen yaratıklar neredeyse oyununun bütün esprisini oluşturu yor.

Bir tanrı etraftak bir canlıyı seçip onu eğitmeye başlı yor. Bu yaratık k sa süre sonra sahib nın ona öğrettiği pek çok şey yapı bılır hale geliyor. Karate yapı yor, büyü sa yor etrafı, kafa atı yor, el kol işareti çekiy or hatta bilgisayar nıza bir muzik cds koyarsanız Titanınız dans bile etmeye başlı yor.

Titanınız eğitirken kul landığınız metot onun dönüşeceği şekli de belirli yor. Eğer yumuşak metotlar kulanır ve insancıklarınızın ormandan odun taşımak için kullandığı bir eşş eği her çalışmad an sonra ödüllendirirseniz, devamlı okş ar, gıd klar, ona sevgi gösterirseniz karşınıza, iyilik yanlı sı bir canavar çıkı yor. Masumlara zarar vermiyor, sadece düşma



nına odaklanı yor. Eger devamlı tokat atar, dover azarlar, aç bira kırsanız, psikopatik bir yaratık meydana getiriyorsunuz ki bu nın adı da seytani oluyor. Etrafa korku salı yor, imansız deyyusları birer namam boceğ ymış gibi çok d ye ezi yor. Ama hem kont ro lu zor olu yor hem de pek çok yanlı ş hareketinde size puan kaybettiriyor. Ancak elbette siz zaten kendinizi şeytana teslim etmiş, toprakların üzerinde güneş doğmayan karanlı klar içinde ya şayan bir tanrıysanız, devamlı gulumseyip sağa sola neşe ve cıvıltı saçan dev bir orangotanı da etraf nızda görmek istemezsiniz.

Tapınak İnşaa ve Yardımlaşma Vakti

Tanmin edeceğ iniz üzere, tapınağı olmayan tanrı ya tanrı denilemez. Yani olabildiğ ince iht ş şamlı, insanları n bakınca "ooooofff oooooofff bu ne büyük bir kudret tir ki bu kadar dev, bu kadar neybetli bir yapı n n yapı masına neden olu yor. Saygı duyuyorum hatta hemen olaya dahi olu yorum!" diyeceği tapınakları olma yan bir tanrı, bayısı olmayan bir otomobil fabrikası veya satış ve yedek parça garantisi vermeyen bir beyaz esya mağazası gibidir (neyse yormayın kend nizi ben de çok büyük bir bağlantı kura

madım.)

Oyundaki her ufak ayrıntı gibi tapınaklar da ilk önce oyunun gorsel yanını güçlendirecek şekilde düşünülmüşler. Her tapınak, etrafındaki kara parçasına sanki bir heykel veya sanat eseri gibi etkileyici bir görünüm kazandırır. ken adandığı tanrı ya da pek çok yeni yetenek kazandırmaktadır. Bunu, klasik RTS'lerdeki bina geliş tirmeleri ile benzetmek mümkün dür. Örneğ in Star Craft'ta marî nelerin zin daha sağlam zırha sa hıp olması için önce bir bina kuru p onun içinde araştırma yapımanız gerekir. Benzer bir mantık la daha güçlü büyüler hatta yeni

büyüler ve yeni yetenekler için de tapınaklar nızın olması gerekiyor ama bu noktada şöyle bir güzelliğ i var oyunumuzun, artık önceden belirlenmiş belir li kapasiteleri olan binalar dan belli sayıda yapmak zorunda değ ilsiniz. Yani tapınağ ınızı 5 metre boyunda da yaptırabilirsiniz, 100 metre boyunda da hatta daha da fazla. Her şey size kalmış ve tapınağ ın büyüklüğü ile elde edeceğ iniz güç doğru orantılı olacakt ır.

Oyundaki kaynak yönetimi de aslında çok basit görünü yor. -ki bu durum oyuncunun sağa sola harvester gönderip kaynak aramakla zaman kay-



[illegible]

Ağaç Yaş İken Eğilir

Benim için önemli olan, bu
kavramın tanımlanmış olması
kaymağın eteğiyim ya da ca-
na duğmuş, etrafımda büyük
kitlede bulunabileceğiz. Şe-
hne, sivil hayatın en doğal nokta-
larından insanlar. Benim için
bu da sağ duymanın sağ ken-
dini tanımlayan bir durum ya-
dır. Sorduklarımız tam olarak
nisi bir çocuk gibi sizlerin eti-
yini düşünün bir de bir
çocuk. Her harikemiz her
davarınızın ömür boyu se-
tin yazdığınız şeyler ya da
gibi ölmeye çalışıyor. Siz için

la korkuyor, umara za ar gelme-
sini engelleme+ çalıyor ama
... arada korkuyor. Her'dekin de
düşünce+ Siz'in hoşu uza g'e-
mezlik+ e'inden gelen yapma-
ya çalıyor ve gözünüzü girme-
ğin çatalayıp duruyor. İste sanki
da. Back & White'n diğer oyunlar-
dan ayrılan ve görenler, hayretler
içine birakarak temel izanlık bu-
luyor. Yarı yarıya zekan in geli-
miştir. ya da daha 70'li için i'a-

File "get_sims"...

Elbette tüm ayrıntılar bu kâğıda sığmaz. Fakat sıkıldıkça belki arada düşünenlerin sayıları azalır. İşte bu yüzden, bu yazıyı, bir ayda sıkıldıkça bir gün süre uzatır tutuyor. Çünkü ilmi yurta da sayı düşme eğilimi var ve gelişim sürecinde aydınlar her üç randevı farklılar gösterdiğini ve sonuçların birimlikten değışikliklere maruz kaldığını var ilerde öğrene-

[illegible][illegible]

KAPAK KONUSU



na bekleyebilirsiniz.

Ayrıca ne kadar hoşunuza gider veya ne kadar gitmez bilemeyiz ama oyuna bir de iskelet ordusu faktörü eklenmiş durumda. Ordular arası bir savaş tadının yaratılması açısından önemli

bir özellik. Bir Yıllan kabilesi'nin nananaları'nın arasına katılabilirseniz sahip olduğunuz özellikler arasına bir de iskelet ordusu eklenir. Yaratmak katılacak. Ve bunu istediğiniz kadar yapabileceksiniz. Yaratmış olduğun orduları birleştirip 300'lük

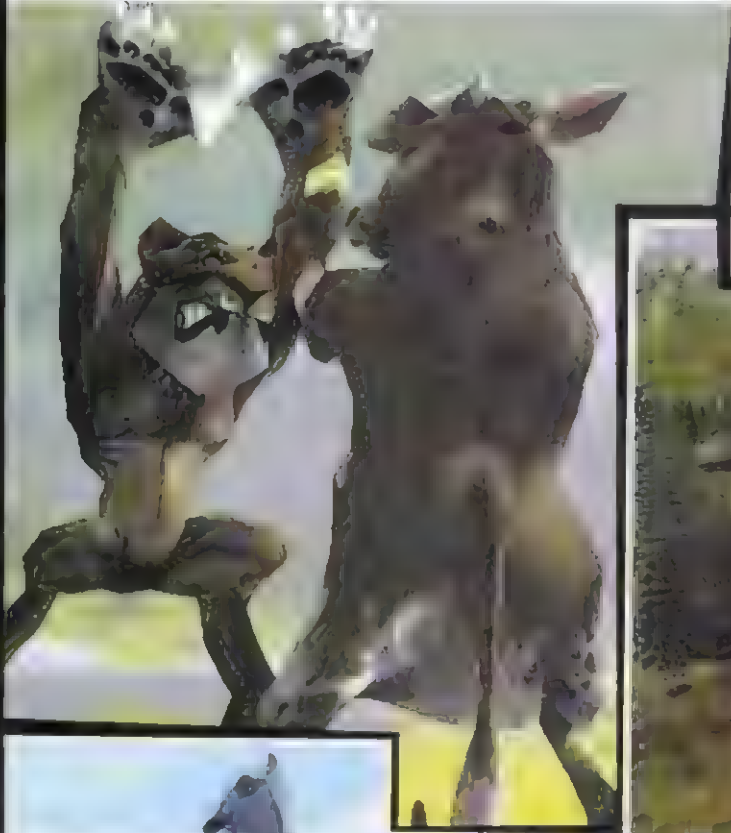
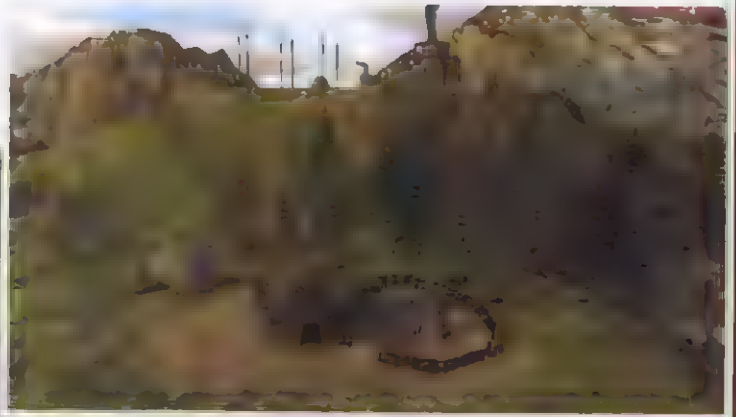
ine kadar büyük iskelet ordularını yaratabileceksiniz. Ne ise niye yarayacak. Rakip tanrının İltan'ın başka bir köşeye çekip oynadığınız sırada, tepelerin arkasında saklanan iskelet ordulara düşman koyunu basıp rakip tanrıya inanan insan çıkar, kat etmek hoşunuza gmez miydi?

Anlaşıyor ki, Lord of the Rings oyununu Black & White ile orta çağda nane farklılıkları yüzünden birbirlerini kesip duşmanların mantığını daha iyi anlamayı bekliyoruz ve umarım gelecekte bu tür şeyler olmaması için gerekli dersleri alacağız. Yoksa sadece başka bir dinin mensup olduğunuz için insanları öldür-

menin bir Hile işlemek için yeterli olacağını hatırlatmak isterim.

Leaf çok uzatmadan Kasım 2000'de çıkacak görse, yonunla da çok iddialı olan bu oyunun screenshotlarına biraz yer bırakmak istiyordum. Arkasından hepimiz bu konuda hem fikiriz, 1000 kez meaf anlatmaktansa bir kare fotoğraf göstermek daha kolaydır. Aynı şekilde görünebilir ama unutmayın, asıl olan fotoğrafarda ne gördüğünüz değil fotoğrafın arkasında ne yazdığıdır. Doğrusu siz yine de gördüklerimize değil, mantığımıza güvenin.

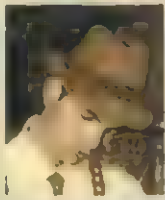
Cem Şancı



Ayin Meraklı Okuyucusu



Bilgisayarların bulunmadığı 1950'lerde Level çetesi zamanını nasıl geçirirdi, hiç düşündünüz mü? O dönemde yaşasaydınız ne yapardınız?



Batu:

Arkeolojide merak sarardım sanırım. Ciraçagını mantığından henüz, iklim çözümlerini keşfetilmeyi bekleyen pek çok uy-

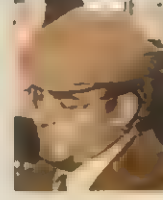
garık ve pek çok geçmiş zamanın mu- zesi dururken, dünyada hala harita arın belki boğumlerin sıyah olduğu ve kimsenin gitmediği yerler dururken benim yerimde durmam mümkün olmazdı



Sinan:

Bir kofede oturur bütün gün yeni gelen haberleri almak üzere radyonun başında dikkatli her gün yeni bir teknolo-

cat edersin ve bilgisayar oyunları bir an önce üretilmesi için dua edersin. Veya Amerikanyı satıp basketbolcu olmanın bir yolunu arardın. Bu boy a, kıran- gım paranın nasıl hesab olamazdı



Onur:

Hep ele- baş olmak istemişim- dir. 1950'de bir elebaşı naslı olur tahmin ede- bilirdiniz herhalde. Sa- nırım kalın enseli çete-

reisler neden bir de ben o abıldım. Ko- lay para, hareketli iş. Hem hep öğren- mek istediğim cerran yı dana kolay öğ- renirim. İstemediğim kadar acı hastay- o duruma sokan ben o iduam...



Cem:

İnsanların televizyonlarla bile ta- rımadığı, kitapların ve okumanın çok de- gerli olduğu bir za- man ditiyim yarı sanırım

o yıllar. Elbette bütün zamanımı yazma- ya ve yazmak için materyal bulmak amacıyla yeni maceralar aramaya ay- rırdım. Bılgısayar ve televizyon o ma- dı- gı için sevdiğim ve daha çok vakit ge- çirirdim seve seve.



Kadir:

Mutlaka mucit olurudum. Birkaç basit araç gereç ve in- san gücüyle her na- cı bir şeyleri tat- e edebilmenin mümkün

olduğu yıllarda kesinlikle bir şeyler tat- etmeye çalışırdım. Bugün se bu- mkan ancak milyonlarca dolarlık lab- ratuvarlarda ancak milyon dolarlık bılgısayarların çözebileceği problemlerle mümkün olabilir



Gökhan:

Tabii ki Swing ve tango ki Eins- tem. Ne yapar eder, gi- diş kapısının eşğinde yatar beni yanına çıkar- alırsam, yoksa gitmem

buradan diye ya vururdum belki de. Din- lenmek için se en yakın gece klüpüne ve swng'nin kollarına atardım kendim. Kal- çadan burgulu elbiseler giyen şapkaklı kız- lar çevremde koşuşları ben ise bu rüyamın bitmemesi için dua ederdim



Serpil:

En yeni teknolojinin radyo ol- duğu bir zamanda sa- şamak bilek de kendim- le daha çok eğlenmek için yarı bir fırsat olabi- lirdi. Ne biliyorum, nereden de her gün sa- ar- mı yapıp, duze giye giyinip kiplere

giden "asrı" memleket kızlarından bir- olmayı isterdim. Bir de üstüne, kızlar Per- me- be Caciil ad edirdim ki, off!



MadDog

O mek- sterdim! Sıkık bir ha- yatı bittirmek için şurada çile do'duru- voruz zaten, bir de 950'lerin bütün at- raks yonun kahve erde ded koda yap- mak olan geçmişimiz günleri nas- geçirdiğim düşünmek bile istemiyordum.

Düşünsem de di e getirmek yanlış- değildim. Ama mesajım a- ndı sanırım



Tuğbek:

O za- man arda dünyayı do- laşmak büyük bir keyif- ve maceraydı. Her- halde en uzak koşelerini- ne dek, kıta kıta dün-

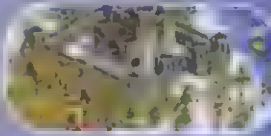
yayı gezip İndy'nin kırbacını şak atmak- istirdim. Aralarda da en vers telerde ar- keoloji dersleri verip genç kızların aklı l- arını başlarından almak. Ah bir de Sean Connery hocam ve kankam olsaydı

Başlıyoruz

Eylül ayı tüm sektörlerde olduğu gibi bilgisayar oyunları konusunda da bereketli bir aydır. Eylül ayı içinde çıkacak pek çok beklenen oyun olduğu gibi Eylül'e önceden hazırlanan pek çok oyun da şimdiden raflardaki yerini almış görünüyor. Diğer dergilerden tanıdığınız yeni arkadaşlarımızın da katılımıyla bu ayki incelemelerimizi ilgiyle okuyacağınızı düşün-

yoruz. Ama burada bahsedilmesi gereken bir konu daha olabilir. İncelemeler, bir sinema filminin veya tiyatro eserinin eleştirisi gibidir ve büyük oranda eleştirmenin kişiliğinden, değerlerinden, inançlarından, zevklerinden, sevdiklerinden sevmediklerinden etkilenir. Size düşen yazıların içinde bu ayrıntıları seçebilmek ve eleştirileri kendi zevkinize göre yorumlayabilmektir. Kolay gelsin.

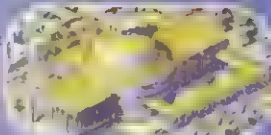
Merakla beklenen ADE II genişleme paketi sonunda geldi. Bu kez Amerikamın keşfi ve fetri söz konusu ve pek çok yenilik içeren paket, oyunu sevenleri mutlu edebilecek mi? Jörn Ritz-



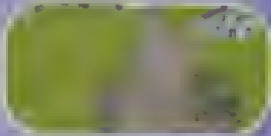
Red Storm Entertainment uzay şö-
oterlerine de el attı ama bakalım bu
oyun diğerlerinden bir fark yarata-
bilecek mi? X-Tension'una bekledi-
ğimiz bu günlerde tansiyon artıyor



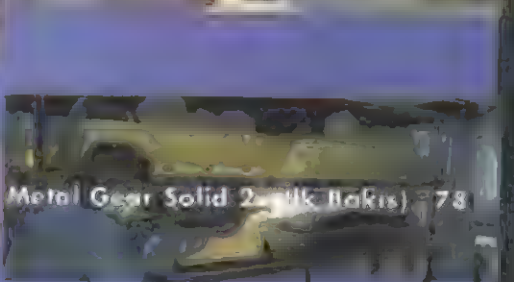
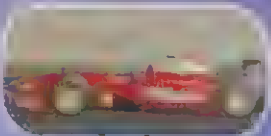
Pharaoh oyunun ya da aslında Caesar III oyunun genişleme paketi sayılabilecek oyunda, Mısır Kraliçesi Cleopatra rolünde dünya liderlerini baştan çıkarmaya ve ateşli gecelerinize alet etmeye çalış(m)ıyorsunuz. Sürükleyici bir strateji.



3D RTS ve Turn Based stratejinin birleşiminin nasıl olabileceğini merak edenleriniz için uygun bir örnek var artık sizde. 3D'nin vazgeçilemez aksiyonu ve sıra tabanlılığın vazgeçilemez tadı...



Microprose'un F1 Simülasyonlarındaki efsanevi oyunu Grand Prix'in sonuncusu pek çok yer, özellikle grafikler açısından mutlu olacağınız bir yarış. Jörn Ritz-



Julie Strain, Tomb Raider efsanesini yıkacak kahraman ve de tapılası kadın olur kendisi ve onu oynamaya ya da seyretmeye doyamayacaksınız.



Ünlü Rock grubu Kiss'den esinlenen çizgi romandan uyarlanan bir FPS. Quake'li günlerimizde gür döneceğiz acaba. Oyun fena gör-



Starcraft'i andıran oyunun en dikkat çekici yanı su altında geçmesi. Elbette Starcraft'in oline su dokemeyebilir ama dediğimiz gibi zevkler ve renkler tartışılmaz. Bir de, köpekbalıklarına dikkat



Ünlü Warlords serisinin sonuncusu, seriye RTS tadını katıyor ve RTS'ye de Warlord'un strateji/FRP etkisini ekliyor. Evet biliyoruz biraz karıştı ama lezzetli bir turu oldu



TOP 10

PC	Playstation
1. Starcraft	1. Final Fantasy 9 34
2. Starcraft	2. Gran Turismo 2 18
3. Starcraft	3. Resident Evil 3 18
4. Starcraft	4. Parasite Eve 2 18
5. Starcraft	5. Colin McRae Rally 2.0 18
6. Starcraft	6. Starcraft 18
7. Starcraft	7. Starcraft 18
8. Starcraft	8. Starcraft 18
9. Starcraft	9. Starcraft 18
10. Starcraft	10. Starcraft 18

Jet Boat Racing 50 o Pompei 53 o

Trafic Tycoon 68 o Vietnam 70



HEAVY METAL: F.A.K.K.2

Julie Strain. Bu isime çok dikkat edin, çünkü ona aşık olacaksınız.

Yapım: Ritual Entertainment

Dağıtım: Gathering of Developers

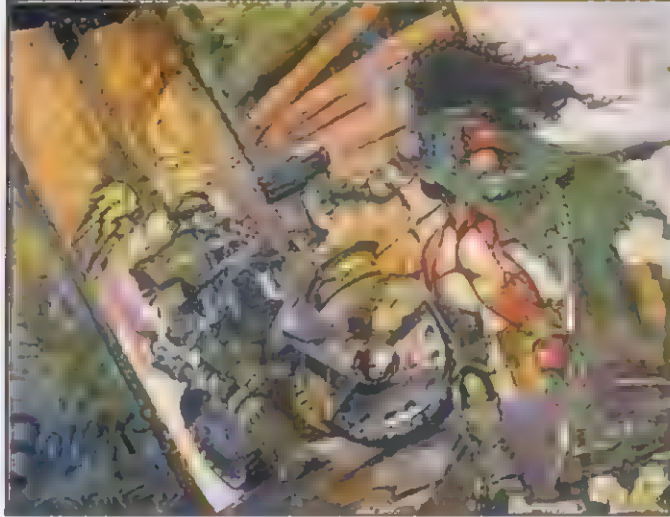
Tür: 3D Aksiyon / Adventure

Eidos'un Tomb Raider'ına ve onun unlu kahramanı Lara'ya laf attığımız çin almadığımız tehdit kalmamıştı, aylardır Hatun'un o kadar çok sevini var ki. "Lara artık bıkkınlık verdi" demek bile o umut tehditlerine muhatap olmak için yeterli oluyordu. Hatta bir yazı işleri toplantısında, tüm editorlerin bana karşı birleşip, "Cem lütfen artık Lara Croft hakkında kötü şeyler yazma. Can güvenliğimiz kalmadı senin yüzünden" dediklerini dün gibi hatırlıyorum.

Ama baskıların bizi yıldıramayacağına bir ispatı olan bu yazıdan da anlayabileceğiniz üzere, diğer yazarları bilmem ama, kendi adıma, artık Lara'nın ne kadar bayağı olduğunu ispat eden bir kahraman var kaşımızda. O ki, karizması karşısında kekeleyeceğinizi, o ki mavimsi gözlerinin delici bakışları karşısında eriyeceğinizi, o ki yay gibi vücudunun ve yumuşakçılığının önünde diz çöküp tapacağınızı bir kadın. O ki, O ki... Anlatmayacağım daha fazla. Bakın resimlerine, alın oyunu oynayın görün. Onun hareketleri, yürüyüşü, eği meşi kalkması, sesi, yüz ifadesi... Julie ile kıyasladığınızda Lara'nın basit, aptal, gorgusüz bir şaklaban olduğunu düşüneceksiniz. Julie'nin karizmatik gülümsemesi yanında Lara'nın "hyaaa, huuuu, çyaaaa, niiniini" şeklindeki embesil çığlıklarının ne kadar anımsız, ne kadar çirkin, ne kadar itici kaldığını göreceksiniz. Şunu kabul edelim beyler, tamam, hatuna kıza laf attık bu sayfalarından, kadın düşmanı diye ün de kazandı (haksız yere) ama şimdi hakkın vermemiz gerekiyor ki bir kadın eğer bu kadar delikanlı olacaksa, canımızı yesin. Gelsin ofise, vursun, öldürsün bizi. Gökimize çıkmaz, heal olsun deriz. İşte Julie de böyle bir kadın.

Bir Yar Gördüm Ki, Görmez Olaydım

Heavy Metal F.A.K.K.2, Heavy Metal isimli çizgi roman dünyasından konusunu alan bir oyun. Ancak bu dünyanın ve elbette çizgi romanın bir özelliği var ki yukarı-



da siz n geyik gözüyle baktığınız gişmin aslında neden gerekli olduğunu anlatıyor. Söz konusu dünyanın ve çizgi romanın, sadece büyükler için tasarlandığını ve aslında 16 yaşından küçüklerin okumasının sakınca sayıldığı bir dergi olduğunu söylesem yeterli olur mu? Yalnız dergisinin içerdiği şiddet öğeleri nedeniyle 16 yaşından küçükler için uygun olmadığını düşünene kadar saflarınız varsa aranızda nemi dergiyi ya vaşça yenne bırakıp doğru Evlilik ve aile sorunları ile Evlilikte çiftlerin uyumu ve mutlu uğun sırlar isimli ansiklopedik yayını okumaya başlayabilirler -ki söz konusu yayından zaten her modern ebeveyn evlerinde bir adet numune -lik bu undurmaktadır farzediyordum. Ayrıca bir de uzun cümlelerimi anlamayan arkadaşlar için tüm bu söylediklerimin kısa bir tercümesini yapmam gerekiyor ki, kısacası bu çizgi roman hafif por-nografik diyebiliyorum, tamam

mi? Çizgi huzura kavuştumu? Hala anlamayan varmı?

Dolayısıyla, The Sims oyunu ile ün salmış ve oyunun kapağında kırmızı kadın ile oyun severleri şenvet damarlarından vurmuş olan Ritual Entertainment, oyunu yapmak için Heavy Metal dünyasını boşuna veya rastgele seçmemiş görünüyor. Zaten sizde oyunu oynamaya başlayıp Julie'nin arkasına geçince Yani demek istediğim... Hay Allah yal 3D aksiyon oyununda elbette kahramanın arkasından görüntüsü olmuyor mu, onu anlatmaya çalışıyorum. Güze Türkçem nereye çeksen oraya gidiyor tabi. Neyse, Julie'nin arkasına geçince, anlıyor sunuz ki daha doğrusu görüyorsunuz ki Ritua pek de masum bir yapımcı şirket değil ve Julie bingib ngil koşarken önünüzde cum bul cum bul sallanan Julie'nin kaba etlerine mi, kıvrım kıvrım kıvrı an vücuduna mı yoksa, önünüzdeki engellere, düşmanlara mı

bakacağınıza karar veremiyorsunuz.

Konu Monu Fasa Flso

Eminim ilginizi fazla çekmese de oyunun bir konusu olup olmadığını merak ediyorsunuzdur. Elbette, Tomb Raider'ında bir konusu vardı, aslında söylemek istediğim, konudan öte bir senaryonun varlığı. Oyunda iyi kötü bir senaryonun olduğunu duymak sizi ne kadar sevindirir onu da bilmem ama şu çok açık ki, Lara gibi, gördüğü her delığe giren her şeye ateş eden bir hatun bulamayacaksınız z karşınızda Etrafındaki insanlarla iletişim gereken, qu umseyen, dostlarının dertlerine çözümler sunan ve baş sıkışan birini oldu mu hemen yardım koşan anaç bir kadından bahsediyoruz burada ama anaç lafı sizi fazla korkutmasın. Aslında delikanlı demek daha doğru olabilir. Çünkü şu on yıldır hayatımı verdiğim oyun dünyasında gördüğüm en harbi, en delikanlı ve en essası hatun bu Julie. Keşke bunların gerçekleri de böyle olsa diyese geliştir insanın.

Julie'nin güzel görünmesinin ardında Quake III Arena motoru olduğunu söyleyelim ayrıca. Eden isimli, ismi gibi cennet andıran bir gezegende şeytani güçlere gezegeni satmaya kalkışan Lord Tyler'a haddini bildirip gezegeni barışa ve huzura kavuşturmuş olan Julie'nin gezegeni yeni bir tenlikeden koruduğu ikinci oyunda kullanılan Quake III motorunun biraz geliştirildiğini ve Quake III ile yapamadığınız pek çok şeyin artık yapılabildiğini ekleyelim.

Julie'me bişi olmasın

FPS'larda insanı canından en çok bezdiren şeyin, karakterinizin bir ka dırım yüksekliğindeki çıkıntıya tırmanmak için bile zıplama tuşuna basmanızı bekliyor olması veya duvar kenarındaki ince bir çıkıntıdan kolayca yürüyüp karşı tarafa geçmesi mümkünken, bir bir türlü maceraya girip, karşı tarafa uzayan köprünün anahtarını bulmak zorunda kalmasıydı.





Oysa Heavy Metal'de güzelier güzelier, ağırlar ağırlıdır. Çoğuklayıcılar gıcıklayıcıdır. Julie'nin pek çok hareketi size hiçbir zorluk çıkar madan kolayca gerçekleştirdiğini göreceksiniz ki bu hareketler ara-

mak için bir mağaraya, denize kaçıp son kalan birkaç bireyi ile turtirni devam ettirmeden başka endişesi olmayan zavallı küçük dinozorlara, soyu tükenmiş sanılan bazı canlılara ates ederek soylarını

goğuslu, bütün beylerse atletik vücudu ve kanınatık bakışlı olmaları. Quake III motorunun karakterlerinin görünümüne büyük etkisinin olduğu çok açık. Ancak sizi esas etkileyecek olan nokta oyundaki önemli önemsiz her karakterin seslendirmesinin oldukça özenilerek yapılmış gibi durması. Zaten Julie'nin konuşmasına hiç gıymeyelim burada çünkü o konuştüğunda kanınatmasını etkileyecek katsayılar karesi ile carpıldığından, kendinizi onun kız dudakları arasında kaybediyor ve o konuştukça cennetten inen bir melodiyi huzura kavuştuğunuzu hissediyorsunuz (biraz abarttım mı acaba?).

Sınırlı oynayanlar için Ritual'den nefret edecek çok sebep vardı, ortada çünkü S'nin henüz yayınlanmaya hazır olmadan, aceleyle çıkarılmıştı piyasaya ve bitmek tükenmek bilmeyen buglar sayesinde oyun severlere acı çekti. Sınırlı Zira oyun da, bir kenara atılıp unutulacak cinsten değildi. Bu kez ise oyun severlerin Ritual'den nefret etmek için başka sebepleri var. Çünkü oyun severler sevgili Julie'eri ile sadece 15-20 saat geçirebilecekler. Yani toplam bir gün bile değil. Düşünebiliyor musunuz hayatın zıkkını bu muşsunuz ama onunla toplam bir gün bile birlikte olamıyorsunuz. Sınırlı Ritualdeki ellerindeki materyalin farkında ar ve Add-on paketleri ile aynı bir tıcan başları kazanma amacıyla ar.

Oyunun ara yüz konusunda biraz tatsızlık çıkardığına şaşırtılabiliyorsunuz çünkü Julie aynı anda kılın iki ayrı silah taşıyabiliyor nadir kadınlardan biri ve bu silahların seçim işi hızlı bir çatışma anında sorunun yaratabiliyor. Ökategoriyi ayrılmış silah ve mühimmat için her kategorinin de kendi içinde seçimi var. Yani aslında Half-Life'daki inventory sistemi ne benziyor olay. Ancak seçtiğiniz silahı hangi ele almak istiyorsanız, mouse'un o tuşuna basmanız gerekiyor. Yani sağ el için sağ tuş, genişini yazdırmayın bana. Orta el için orta tuşa basmanız çıkarsa çok gu erim habenniz olsun.

Yaratılan yapay zekası hiç fena değil ve Tomb Raider'daki yarasaalardan veya ayılardan

da ha akıllı oldukları da kesin. Zaten oyunda yüzlerce onlerce yaratık çeşit yok. Topu topu 12-13 düşman çeşidi ile karşılaşacaksınız. Hepsinin de kendine özel saldırı, savunma stilleri, yapay zeka scriptleri. Bu yüzden oyundaki her yaratık aynı şekilde saldırmayacak size.

Bütün notlar feda olsun sana Cullim

Heavy Metal için not verirken hem profesyonel kriterlerimizi hem de açıkçası biraz duygularımızı kattık işin içine ve biraz da bizi Lara'nın tekerinden kurtardığı için Julie'ye kyak geçmek istedik ve siz beğenseniz de beğenmesiniz de biz Heavy Metal F.A.K.K.2'ye klasik ödülü vermeyi uygun gördük. Zaten oyununuzu ve sorularınızı oynanış ile yeni çıkmış parkelerin üzerinde yün çorap a kaymaya benzer bir his yaşıyor oynayan üzerinde (off, bu benzetme yüzünden kimsenin ayak bacağı kırılmasın bar). Oyunun atmosferinin de kanımanın kanıması, sayesinde ne kadar sürükleyici hale geldiğini anımsamıza gerek yok sanırım. Son sözümüz sudur. LARA Arkanı dön ve çık istenmiyorsun artık.

Cem Şancı



sında otomatik olarak önündeki engellerden tırmanması, iplere merdivenlere atlayıp, sallanması, inmesi çıkması gibi özellikleri sayabiliriz. Küçük ayrıntılarla gıbetse de bu ufak ayrıntılar yüzünden sadece beş adım ötedeki bir platforma atlayamadığınızı ve karşı tarafa geçmek için iki buçuk saat yarasaalara, ayılara, kaplanlara pırhana ara ve hatta kangurulara faan ates edip, arada da, insanıngın vansı genişlemesinden kurtul-

gerçekten tüketmekten dana kolay bulacaksınız, tepeden geçen bir halata bacaklarınız dolayp komando ar gibi karşıya geçebildiğinizi gördüğünüzde

Isırma arzusu

Grafiklerin, bol renkli ve olabildiğince yumuşak olduğunu belirtmem gerek yok sanırım ama yine de uyarımakta fayda görüyorum ki oyunda göreceğiniz bütün bayanlar uzun bacak ve dir-

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Lara'nın yumuşak teline son veren oyunda grafikler müthiş değil belki ama gözlerinizi Julie'den ayırmayacaksınız
Ses ve Müzik
Karakterlerin diyalogları da Julie'nin sesine ağırlıklıdır. Ses efektleri oyunumu karizmatik havasını tamamlıyor
Oynanabilirlik
Bazı bilmecelerin hangi akrobatik hareketlere çözülebileceğini düşünmekten fazla derdiniz olmayacak gibi
Atmosfer
Orada olmak, Julie'ye sarılmak onu öpmek, öpmek, öpmek istiyacaksınız. Oyunu bitireceksiniz
LEVEL Notu
91

http://www.level.com.tr

LEVEL Eylül 2000

KISS : PSYCHO CIRCUS • THE NIGHTMARE CHILD

Yapım: the third law

Tür: FPS

Web: www.thirdlaw.com

Yazarlık anayasasının 8 maddesine göre, tatil yapmış yazarın konuşmaya ve sitem etmeye hakkı yoktur. Bu durumda da bana Bodrum'u unutup, paşa paşa yazıyı yazmak düşer. Kaldı ki, zaten şu anda yaptığım da aslında tatillerin en güzellerinden birince'dir.

Hmm... bir bakalım isim gayet uzun. KISS: Psycho Circus: the Nightmare Child. Biraz daha yakından bakarsak ismin uç ayrı kısımdan oluştuğunu görürüz. Bunlardan KISS' bi miyorum kaçınız biliyor ama oyuna ismini veren bir rock grubu. Psycho Circus ise bu gruptan esinlenerek yapmış bir çizgiroman serisi. Doğayısıyla oyunumuz temelde bir çizgiromanın dijitalleştirilmiş hali. Nightmare Child ise oyundaki en büyük ve en son düşmanımız.

ste oyuna başadığınızda sizden bu 4 varyanttan birini seçmeniz istenir. Psycho Circus çizgiromanının hayranları karakterlere aşina olduklarından çok daha rahat bir şekilde seçim yapabileceklerdir. Her ne kadar her karakterin farklı özellikleri ve kendine özgü silahları olsa da sizden istenen seçim tüm oyunun kaderini etkileyecek bir seçim değil. Çünkü oyunun gidişatı gereği ister istemez tüm karakterlerle tüm bölümleri oynayacaksınız. Önemli olan hangi sırayla oynamak istemeniz. Hoş, her karakterin oynandığı dünyanın zorluk seviyesi de aynı olmadığından size tavsiyem Starbearer, Beast King, Celestial ve Demon sırasıyla oynamanız. Böylece oyunun önceden hazırlanan ve gittikçe zorlaşan senaryo yapısına da uyum olursunuz.

Ama tabii ki, isteyen kul-
luk yapıp daha farklı
bir sırayla
başlayab-
ilir. Ee,
peki

bu
min k Tanrı
okları daha
yakından ta-
nımak iste-
yen yok mu?

The Starbearer. Su-
elementinin tanrısı
olan bu avatar
gücünü ruhun ve
duyguların en
derin kuyuların-
dan alır. Herhang
birinin
kalbine tut-
kulu bir ask da
verebilirken, onu
olumsuz bir zırmık
ile de yükleyebilir.

The Beast
King. Gücünü
topraktan alan
bu avatar her-
kesin içinde gizli yatan vahşet-
tanı kontrol eder. Hayvansal
ç-
güdüler onun için zekadan da,

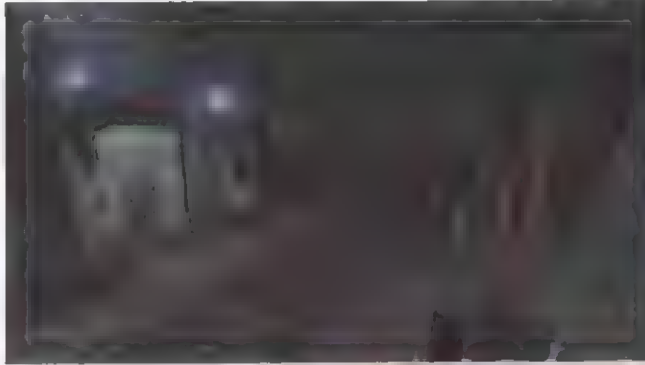
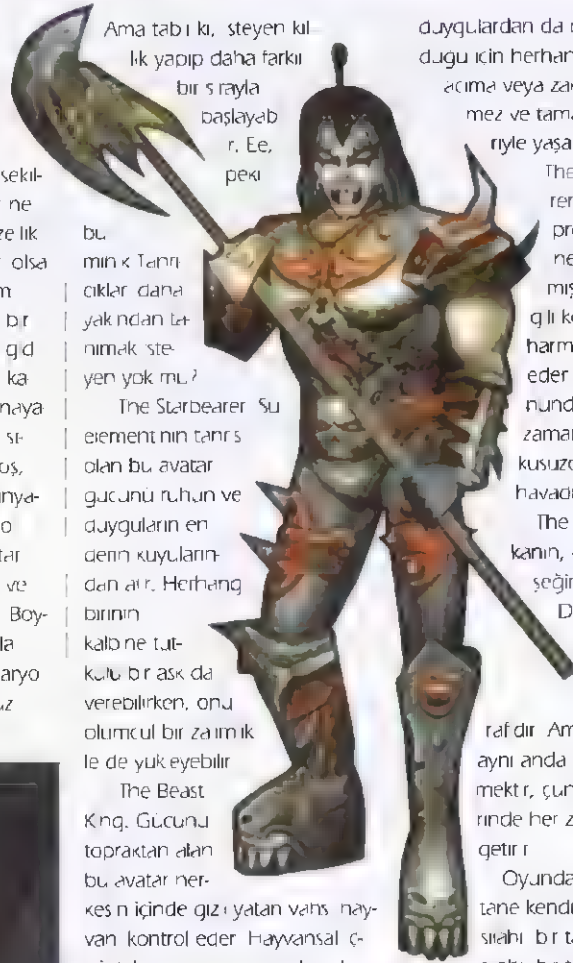
duygulardan da daha önemli ol-
duğu için herhangi birisine karşı
acıma veya zırmık besleye-
mez ve tamamen içgüdüle-
riyle yaşar.

The Celestial. Ev-
rendeki denge
prensiplerini kend-
ne prensip edin-
miş bu avatar, sev-
gili kozmosun super
harmonisini temsil
eder. Olaylara her yö-
nünden bakar ve her
zaman tarafsız ve tut-
kusuzdur. Elementi ise
havadır.

The Demon. Ateşin,
kanın, göğün ve şim-
şegin avatarı olan

Demon'un yapıta-
şı öç, terör ve
insan ruhunu
karanlık ta-
rafıdır. Ama tüm bunlar
aynı anda da yaratmak de-
mektr, çünkü o um berabe-
rinde her zaman yaşamı
getirir.

Oyundaki her avatarın 2
tane kendine özgü super
silahı. Bir tane yakın saldırı
silahı. Bir tane menzilli sila-



Beni KISSer mısın?

Oyunun geçtiği evrenle çizgi-
romanın evreni aynı. Yani biraz
karanlık, puslu, gizemli ve biraz
da büyü bir evren. Bu evreni
her türlü dengesizlikten koruyan
4 tane "elder" denilen yaratıcı
varlık var. Bunlar gizlice arka-
planda varolmakla meşgul olup
evrenin her türlü dengesini sağ-
larlar. Tabii ki, kabus kralının son
suza kadar yok olmadan hemen
önce güçlerini ve tohumlarını bir
çocuğa aktardılar. Madame Ra-
ven adı cingene ve büyücü bir
kadın fark edene kadar. Böylece
tekrar eski günlerdeki gibi 4 el-
der geri çağırılır ve eski kuvvet
lerine kavuşup bu "kabus çocu-
ğu"nun yok edilmesi istenir.



hi var. Ama bunun haricinde karakterler arasında öyle animasyon bir farktan bahsetmemiz ne yazık ki mümkün değil. Tabii bu avatar seçiminin yaptıkları hemen sonra öyle süper bir tanrı olarak oyuna başlatılıyor. Sıradan bir insanken tüm silahları ve sizi gerçek bir avatar'a dönüştürecek tüm zırh parçaları nitekte, bölüm bölüm toplamak zorundasınız. Bir avatarı oluşturmayı başardıktan sonra ise diğer avatar'a geçebilirsiniz.

Koşun, KISStirdim!

Oyuna başadığınız anda göreceğiniz gibi Level dizaynı olarak diğer tüm FPS'lerden fazlası yok, eksikliği var. Çünkü sevdiğimiz oyunumuz 21. yüzyılda olmamıza rağmen neredeyse sadece ilerle, anahtarı bul, kapıyı aç, o duruşta dizayn edilmiş. Hoş kimi zaman oldukça bir actionluk kazansa da (bazen ufak bir odanın içinde 6-7 tane düşmanla savaşmak zorunda kalabiliyorsunuz, düşünsel kısmına pek bir ağırlık vermemiş. Düşmanların tuttuğu konusuna ise soyut bir bakış açısı beklediğimden daha azlar. Her ne kadar yapay zekayı olsa da (pusu kurma, kaçma, saklanma) düşmanlar arasında çok büyük farklar olmaması ve devamlı aynı yaratıkları kâna bulamak bir süre sonra doğal olarak monotonluğa neden oluyor.

Oyunun ilk çaldığı anda dikkatimi çeken ilk şey grafikleri, konuşmaları, müziği falan değil, hızı oldu. Çünkü PII-500, 64 ram, 32MB Ultra TNT'li bir makinede oynamama rağmen 1600x1200 çözünürlükte 32bit grafik derinliğinde ve tüm detayları açan sorunsuz oynamayı başardım (makinenin bir çoğununkinden iyi olduğunu biliyorum ama yukarıdaki şartlarda bir FPS için bu özellikler yetersizdir, şaşırtıcı olan bu koşullarda neredeyse hiç sorunsuz oynamış olmam (load sürçeleri haric tabii)). Bunun da sanırım LithTech motorunun daha gelişmiş halinin kullanılması borçlu. Tamam beki tüm zamanların en iyi grafikler ne sahip bir FPS değil, ama emin olun ki



bu motorla oldukça hız kazanım oyun. Üstelik detay ayarları ya da çok PC'de oynanabilecek bir hızda gezebilirsiniz.

Önce KISS'in ateşte soğanları kavurun!

Gelelim diğer gözleme çarpan ayrıntılara. Bir kere ekran dizaynı çok iyi. Hiç bir kısığa neden olmadan oyun boyunca görmemiz gereken her şey bir şekilde ekranda gözüküyor (tüm inventory, enerji, zırh, merminiz, aldığınız ve almadığınız tüm zırhlar ve silahlar vs.). İkinci, multiplayer'a verilen değersizlik. Sadece 4 hafta ve kısır bırakılmış seçenekler multiplayer'a ayırmamız engelliyor. Üçüncüsü, kimi yerlerde kararlı ekran oyunu oynamamızı çok zorluyor (böyle durumlarda ateş ederken ki namununuzdan çıkan anlık parlaklığı kullanabilirsiniz). Ayrıca her bölüm başarken Madam'ın görevi anılması ve o bölümün bazı yerlerin biraz göstermesi hoş bir ayrıntı bence. Öte yandan KISS hayranlarının hayal kırıklığı yaşayacağı ve sevmediği yerler var. Bir kere oyun boyunca bir çok yerde KISS'in posterleri, kon-

ser ilanları, falan var. Oyunun başında gırtlara batırılabilecek kadar

başka yerlerde Cemi

Bunları Biliyor muydunuz?

Bir Gökhan & Batu veya Batu & Gökhan yazısında, adı önce yazılan yazı yazmıdır.

Gökhan & Batu

Ama esas önemli olan oyun boyunca karşınıza çıkan müzik kutularından KISS'in en güzel parçalarını dinleyebilirsiniz. Maalesef ki, oyunun genel müzik yapısında tam bir serinleme demek olan bu parça ardından çok fazla yok, ve neşesini dinlemeyorsunuz, ama kaliteyi yapmış parçalar.

Sonuç itibarıyla KISS, Psycho Circus, The Nightmare Child harici sağlamsa, doğru dozu bir FPS'den çok supernatural bir dünyada geçen daha çok yaratıcı öldürme üzerine kurulu, hafif karanlık, hafif de müziksel öğelerle bezenmiş kaliteden çok zaman geçirilebilir diyebileceğim bir FPS. Aranızda KISS hayranı varsa, eminim ki oyunu alacaktır. Ama diğerleri için yazın bu süreçte en büyük tavsiyem ya diğer sayfalardaki oyunlar olacak, ya da kızgın kumardan serin suya atılarken kimsesizden coşkun duygular (Diyorum ben sonra kızırıyorsunuz, bu adamın (Gökhan) akli

Quake 2

Grafikler

Çerçevesiz bir sanat eseri değil, ama hepsi tatmin edici ve en önemlisi hızlı. Kimi zamanlar oyun içi ışık karmasına neler oluyor.

Ses ve Müzik

İçeride oyun içinde çalar. KISS parçaları olmasa müzik ve efektler hakkında böyle çok şey söyleyemeyiz.

Oynanabilirlik

Oyunu çok hızlı bir şekilde öğrenebilirsiniz. Zaten diğer FPS'lerden çok farklı yok. Üstelik Tutorial da kolay.

Atmosfer

Kendi karanlık dünyası, olağanüstü öğeleri ve kimi zaman ilginç fikirleriyle güzel bir atmosfer.

LEVEL Notu

75

JETBOAT RACING

İstinye yarışlarında su motorlarına alıştık.

Yapım: fiendish entertainment

Tür: yarış

Web: www.fiendishentertainment.com

Siz hiç yetişmeyen bir derginin yazarları üzerindeki psikolojik baskıyı bilirsiniz? Düşünün ki, tüm derginin çoktan matbaaya verilmesi gereken bir tarihte, ayın 23'ünde, ben daha bir yazının ilk satırlarını yazıyorum. İşin komik tarafı aynı konumda sadece benim olmamam. Yazarların en az yarısı şu anda derginin sadece geç çıkması için gece-gündüz çalışıyor; aksıysa da çok geç çıkacak çünkü. Tabii kaybedilen her uç gün 2000 okuyucu demek. Gerçi bunu hiç bir şekilde anlayamıyorum, ama nedense ayın birinde dergiyl raftarda görmeyeni okuyucu hem başka bir dergiye yöneliyor. Hayır arkadaş, bu dergi ilk gün geç çıktı diye başka bir dergiye yeri doldurulabilecek bir magazin dergisi değil. Eğer kapakta Level yazıyorsa, başta yazı işleri müdürümüz olmak üzere herkes o isim için vanni yoğunluğunu ortaya koyuyor demektir. Benim Level okuyucusu sıfatını vereceğim kişi, elinizdeki dergiye 2 ya da 3 güne geçişecek kişi değildir. Level'in navasını solumak, zamandan bir parça çalmaya benzer dersem inanın size edebiyat yapmış olmam. Hem olsam ne yazar, demek istediğimi tam olarak ifade ettikten sonra.

Peki nasıl oluyor da oluyor, boylesine çalışmamıza rağmen bu dergi geç çıkıyor? İşte bu önemli sorunun yanıtını başka bir yazıda vereceğizdir sevgili okur, dilerseniz şimdi oyun dünyasının derin sularındaki batık bir yarışçı kartalın su üstüne, ama ismi ne araba olsun ne motosiklet, kısaca ve sessizce jetboat diyelim, ne kadar gürültü çıkarttığını bilmeden!

denize küsmek?

Gerçekten yarış piyasasına bakınca ve özellikle önümüzdeki bir kaç ayda gelecek bir yığın yarış oyununu da hesaba katınca Jet-

boat Racing tüm oyuncular için farklı bir çehre olacak, çünkü adından da belli olduğu gibi oyuncularda surat motorları üzerindeki Japon çizgi film karakterlerini yansıtırız (tamam burası belli olmuyor).

Oyuna geçtiğinizde göreceksiniz ki arcade ve time trial diye iki tane mod var. Bunlardan Time Trial'de belirlenen sürede üç tur atmanız istenirken, Arcade'de üç tur içinde diğer botları geçip birinci olmanız isteniyor. Oyuna başladığınızda göreceğiniz ılgın özellik, aslında çok doğal olarak herhangi bir şekli de sınırların olmaması. Ama her ne kadar çizilmemiş olsa da takip etmeniz gereken bir yol var ve bunu nantadan görebilirsiniz (eğer yoldan çıkarsanız 5sn. içinde geri dönmeyeniz oyun biter). Oynarken en çok



denizi sevmek!

dikkat etmeniz gereken her turda 6/7 tane olan ikili dubaların arasından geçmek. Aynı engelli koşudaki gibi, her birinin ortasından geçmelisiniz. Eğer üç kere geçmezseniz (uç faul yaparsanız) oyunu kaybetmiş sayılırsınız. Arcade modda faul yapmak bir şey değiştirmiyorken, time trial'de her faul 10 sn. ekliyor surenize. Neyse ki yaptığınız faulleri, dubaların arasından dört kere üstüste geçerek geri alabiliyorsunuz. Oyunu hancinde oyunda motorların turbo oze liği bulunuyor. Bunun çizelgenizin altından görebilirsiniz. Her turboya bastığınızda oradaki bardan 3 nokta azalır, her iki dubanın ortasından geçtiğinizde 3 nokta artar.



Toplam seçebileceğiniz 6 karakter ve 3 pist var (yalnız bunların bir kısmını öncelikle yarışlarda başarılı olup açmalısınız). Her karakterin kendine özgü bir motoru ve güç, çeviklik, hız olmak üzere 3 özelliği var. Pistlerin ise her birinin newcomers-master-ace olmak üzere üç zorluk seviyesi var. Zorluk seviye eninde pistin şekli aynı, ama karşınıza çıkan engeller ve adacıkların şekilleri ve yeni farklı. Ayrıca her pisti genseniz geriye de gidebilirsiniz.

Oyunda dikkat etmeniz gereken en önemli şey jet'inizin ve turbonuzun kul lanma stili. Öncelikle bunu bir hız motoru olduğunu unutmayın. Viraj almak isterseniz gaz vermek zorunda olduğunuz, elinizi gazdan çektiğiniz zaman yüksek sürtünme yüzünden hemen duracağınızı unutmayın. Virajları alırken turboyu kul lanmanız çok akıllı olacaktır, böylece hem dönmeyen dolayısı ile hız kaybını azaltır hem de keskin bir viraj alabilirsiniz.

Rakiplerinizi ise diğer yarışlarda gördüğünüz rakiplerden daha hızlı ve köksöktürücü olacaktır.

Öyle ki çok rahat bir şekilde gelip size vurup, sizi oyundan dışarı çıkarmak veya dubalardan geçeni engellemek gibi pistlere bulaşabiliyorlar. Ayrıca hiç birini de açık farkla geçmeniz pek mümkün değil, bayağı iyi yarışıyorlar çünkü.

Jet Boat Racing, bu aralar farklı bir tat arayanlara, hiç Jet Ski yapmamış olanlara, ya da bu yaz denize hasret kalanlara öneririm, ama bana kim neyi önerecek bilemem.

- Gökhan & Batu

Grafikler

Grafiği 3D olarak güzel yapılmış. Her ne kadar faldan efektleri gerçekçi olsa da, ortam daha canlı yapılabildi.

Ses ve Müzik

Açıkçası başlıca bir şekilde, sesler şu ana kadar gördüğüm en güzel 3D ses tasarımıdır.

Oynanabilirlik

Diğer yarışma oyunlarına benzemediği için alışması birazcık zaman alıyor. Zorluk ise kesinlikle sizi tatmin edecektir.

Atmosfer

Oyunun en önemli olan ses efektleri atmosferin etkili olması sağlayacaktır.

LEVEL Notu

70

Power Boat Racing

Sayı/Puan Hızlan 62 70/100

WARLORDS : BATTLECRY

Görmeyeli bir hayli değişmişsin...

Yapımı/ Dağıtım: SSL

Tür: RTS-FRP

Web: www.ssl.com

Her gün onlarca acılp onlarca kapanan internet cafe'ler gösteriyor ki, bağlantı hızı düşük bir ülkenin multiplay'a hasret çocukları. Eskiler "ne şihirdir ne keramet" el çabukluğu marfet" demişler (Eskiler dediğimiz de aslında biz z yani, yanlış anlamayın, inanmayan bu aykırı level resmine bak-sın) elli sene önce bu lafları ediyorduk! Doğruymuş. Badur's Gate, Heroes 3 gibi birkaç sağlam FRP ve turn tabanlı strateji dışında son bir iki senenin en çok akıldan geçen ve en çok oynanan oyunları hep FPS'ler ve RTS'ler arasından çıktı. Starcraft'ın üzerinden yıllar, Counterstrike'in üzerinden aylar geçti, ama hala multiplay tercih sırasında en başta ar-

[Diablo 2'yi hiç karıştırmayın, o da bir fenomen, bir hastalık, bir salgın kötü bişi.] Bu hız dalgası, kimi eski oyunların da evrimi geçirip değişmelerine yol açtı. İşte meshur Warlords serisi kim derdik ki son oyun turn tabanlı strateji yerine bir RTS olup çıkacaktı? Warlords: Battlecry, 1. bakışta

Warcraft'ı andırıyor. 2D olarak düzenlenmiş uygun olmasın derim, çünkü Star Wars: Force Commander gösterdi ki uzayda geçmeyen 3D stratejiye henüz hazır değiliz. Hem makineyi zorluyor, hem de oynanabilirliği oldukça düşürüyor. Zaten Warlords: Battlecry bu haliyle standart RTS'lerden biraz daha kompleks bir oyun yapısına sahip, gereksiz zorluklarını almıyorki.

Oyunda seçebileceğiniz dokuz adet ırk bulunuyor. İnsan, barbar, orc, high elf, wood elf, dark elf, min-



taur dwarf ve undead orduları. Yükleme esnasında her ırkın özelliklerini ve güç, çeviklik, zeka ve karizma puanlarından hangilerinin yüksek, hangisinin düşük olduğunu öğrenebiliyorsunuz. İnkılarda bu kadar çeşitlilik olması çok iyi de ne yazık ki yaptıkları binalar ve ürettikleri birlikler arasında çok çok büyük farklar bulunmuyor. Starcraft'taki gibi ırk arın oyun tarzlarının bile farklı olmasını beklemiyordum doğrusu, ama en azından Age of Empires 2'den daha başarılı bir sistem görmemiz gerekirdi. Neyse ki ordu kumandanı olan hero'nuzu istediğiniz gibi geliştirme imkanı sağ ayarak oyunu sıkıcıktan kurtarımlar

DERS 1 : İLERİ YÖNETİCİLİK TEKNİKLERİ

Hero konusunu ayrıntılı bir şekilde anlatmak gerekiyor. Çünkü oyunun hem diğer RTS'lerden ayrıları yanı, hem de en önemli noktası bu Hero, sizin hayatınızın pahasına korumanız gereken adamınız, çünkü özellikleri saymakla bitmiyor. Öncelikle bir ordu komutanı olarak çevresinde ki birliğe bonuslar sağlıyor. Hero'yu seçip "R" tuşuna bastığınızda çevresindeki etki alanının sınırlarını görüyorsunuz. Bu alan içindeki tüm birliklerinizin başının üzerinde bir ışık yatacak ve özellikler gelişecektir. Hero'nun bir diğer önemli yeteneği,

yaptığı buyuier Oyunda seksenden fazla buyu bulunuyor ve bu buyuier çeşitli gruplara ayrılmış. Hero'nuzu belli bir büyü dalı üzerinde yoğunlaştırmamızla siddetle tavsiye olunur. Zaten öğrendiğiniz her büyü, aynı daldan daha güçlü bir buyuyu açacağı için eliniz mankum, böyle yapacaksınız. Benim tavsiyem healing ya da nature dallarından yileşimci buyu erden edinmeniz. Özellikle cam-

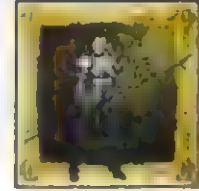
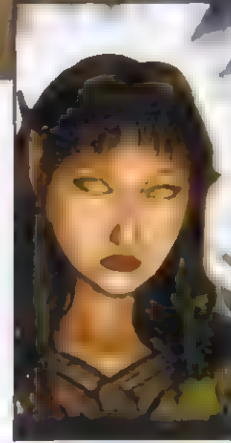
pağın oynarken bunun büyük yararını görebilirsiniz, çünkü hero'nuzu kaybettiğiniz anda otomatik olarak yeniliyorsunuz. Başına bir şey gelmesin diye hero'yu sevastan uzak tutmak bir çözüm olabilir, ancak bu kez de adamların acakları bonus alamayacaklardır. En iyisi hero'yu arka saflarda tutup adamları da onun etki çemberi içine onu koruyacak şekilde yerleştirmek. Unutmadan, adamların gerebileceği pek çok formasyon var, özellikle "defensive circle" böyle durumlar için en uygun olanı. Adamlarınızdan bir çember oluşturup ortasına da hero'nuzu yerleştirdiğiniz takdirde idea sa-

vunma pozisyonuna geçmiş olursunuz. Sık bir savunma sonrası bir kontra-atak isabet olabilir, çünkü yapay zeka genel olarak toplan-saldır taktiklerini uyguluyor.

DERS 2 : MUHASEBE VE KAMU HİZMETLERİ

Hero'nuzun yetenekleri bununla da bitmiyor, 1. pk bir işçi gibi temel binaları da inşa edebiliyor. Ama ondan diğer adamlardan ayrılan son ve belki de en önemli özelliği "convert". Oyunda tüm madenleri ya da binaları convert edebiliyorsunuz. Bu işlem için madenin/binanın yanına gidip belli bir süre convert işlemi'nin tamamlanmasını bekliyorsunuz. Madenler altın, taş, kristal ve metal sağlıyorlar. Convert edilmiş bir madenden otomatik olarak kaynaklar akmaya başlıyor, yani diğer oyunlardaki gibi dizi dizi işçi üretmenize gerek yok. Yaptığınız iş-

çleri yalnızca convert edilmiş madenlerin çeşitne sokmanız yeterli. Bunu yaptığınızda kaynakların da hızla arttığını göreceksiniz. Ayrıca düşman binalarını convert ederek hazırla konabilirsiniz, ancak dikkat edin aynı şey sizin de başınıza gelebilir. Oyun başında çabucak bir tur atarak yakınlarıdaki tüm madenleri convert edip üretimi arttırmamızla siddetle öneririm, tabii pikniğe çıkmış düşman



BANG! GUNSHIP ELITE

Tatsız tuzsuz, bol makyajlı bir arcade daha...

Yapım: Rayland Interactive

Dağıtım: Red Storm Entertainment

Tür: 3D Aksiyon

Bilgi için: www.redstorm.com

Böyle oyun ar niye yapılır veya böyle oyunları kim oynar diye hep merak etmişimdir. Tabii alt üstü bir oyun' diye düşünen zihniyet kap-sama alanın dışında bırakıyorum. Hayır, madem bir oyuna zamanımı veriyorum o oyun da kar-sıl günde bana bir şeyler vermeli; beni başka dünyalara götürmeli. Yani birazcık olsun denklik sahibi olmalı. Özellikle bir aksiyon oyununun sürükleyici olabilmesi ve kendini tekrarlamaması için arka planla tıklar tıklar işleyen sağlam bir hikayeye ihtiyac vardır (bence). Sonuçta bir kez daha bir an önce tüketilip hafıza ardında silinmesi gereken bir oyun a karşı karşıyaydım ve birinin bu oyunu incelemesi gerekiyor diye kollan s vadm.

Bu batağa saplandık bir kere...

Kontrolerin başında geçen ikinci veya üçüncü saatten sonra başka bir boyuta transfer oluyor sunuz. Bitmek tükenmek bil-meyen patlama arın parak renkleri gözlerinizi yaşlar içinde bırakıyor. Ateş için sol butona tıklayan par-mağınız uzun süredir aynı ko-numda olduğu için artık emirilen

nezce cevap veremeyecek durum-da. Ve son olarak beyniniz, etraf-nızı çevreleyen kozmik çöplükten dolayı bir güzel jyuşmuş. Tasvir etmeye çalıştığım bu dünya Bang! Gunship Elite'a ait. Fransız yapımcı Rayland Interactive önü-nuze uzay silah arından oluşmuş çığn bir menu sunuyor.

Fasa filo bir hikaye...

Bang! Gunship Elite gözlemleniz bozana kadar gazı kaçmış aksiyonunu sürdürüyor. Oyesine bir arcade oyununa belli bir süre sonra bi bilgisayarın zda jeton atabileceğ-niz bir delik aramaya başlıyorsunuz. Arka plan hikayesi mi? Kimin umurunda? Önemli olan tek şey siz in ve savunmasız müttefikleriniz canına okumak isteyen bir aay Skull, Demon ve Stinger isimli düşman gemilerinin yaptığı görsel soy. Kendiniz yukarıda saydığım arkadaşlara karşı yapayalnız bulduğunuz ilk görevden sonuncusuna kadar (kı farkedem pek bir şey yok) bir an bile durup düşünmek zorunda kalmayacaksınız. Hedef almaktan, ates etmekten silan değiştirmekten tekrar hedef almaktan ve zavallı 'tetik' parmağınızı çtlatmaktan bir strateji bel-

emeye zamanı bu amayacaksınız (zaten gerek de yok). Beyniniz yerine bütün ısı refleksleriniz ve kol kaslarınız yapacak.

Hikayeye gelince, olay gelecekte geçiyor (her zaman böyle değ midir?). Siz iy Annkan rına mensup bir uzay savaşı akademisyenisiniz. Ahırkan ar ve diğer y niyetli ırkda tek enerji kaynağınız olan 'Kna' adlı mucizevi hammaddeyi korumak için güçlerinizi bir araya getirir. Her şey yolunda gitmekte, medeniyetiniz parlak bir geleceğe doğru sağlam adımlar atmaktadır. Derken kötü Sektar'ın pasta-dan pay almak istemesiyle toz pembe günleriniz bir anda karan-lığa dönüşür. Siz de akademi-den taze çıkmış çeylek savaş pilotu olarak kendinizi bir anda aksiyonun orta yerinde bulursunuz (zaten aksi düşünülemezdi).

Arcade severler ekran başına!

Tabii delikanlılık döneminde zamanının çoğunu arcade sa onlarında geçirmişler için Bang! Gunship Elite çeşitli uzay gemileri ve 19 bölüm boyunca ağızların nı suyunu kabartacak geniş silah yelpazesi ile olağanüstü bir oyun sa-

ylabılır. Oyunun başında elinizde sadece sad k lon Baster'iniz olacaktır ama uzulmeyin, tem z eddiğiniz düşman gemilerinin ardında bıraktığı power up'ları toplayarak daha değişik ve daha güçlü silahlar edinebiliyorsunuz. Kontroller gayet basit. Mouse'u ve klavyenin belli başlı tuşlarını ortak bir şekilde kullanarak düşmanlar niza göz aç tırmıyorsunuz. Auto-targeting ve auto-thrust gibi opsiyonları aktif hale geçirdiğinizde uzaydaki hayatınız biraz olsun kolaylaşıyor. Yani Sektar'ın işini bitirmeniz için bile değil. Tabii bu Bang! Gunship Elite'ı hafife alabilirsiniz anlamına gelmiyor. Bazen o kadar yoğun bir Sektar saldırısına uğruyorsunuz ki nefes almak için oyunu durdurmak zorunda kalıyorsunuz.

Freespace II gibi oyun arda olduğu gibi görev merdvenini tırmandıkça daha karmaşık silahlarla karşılaşmak yerine önünüze çıkan power-up'ları ham yaparak yeni silahlara kavuşuyorsunuz. Her za ferle sonuç andirdğiniz bölümün ardından yeni görevinizi anlatan demoyu izlemek gerçekten keyifli bir olay. Demolar özenle hazırlanmış ama içten ve denklik anlamında gayet başarısızlar. Ayrıca





gereksiz yere uzun olmalar çoğu zaman seyretmekten sıkıp orta sırada imdat kolunu (Esc tuşu) çekmen ze neden oluyor

diniyor. Artık bu ses her "Ölmeye hazırlandı" veya "Bu sefer benim-sin!" deyişinde hemen arkasından 'yoldas' veya "Mr. Bond" diye



Kötü seslendirme, kılışe replikler...

Oyundaki ılgın bir olay da düşman annizin basmakalıp tehditlerini ve alaylarını kokpitte duyabiliyor olmanız. Galiba bütün replikleri soğuk savaş döneminde İngilizce öğrenmiş bir Rus seslen

cum esini tamam ayacağını düşünmeye başlamıştım. Aslında seslendirme oyunun genelinde çok kötü. Ara demolarda size görevinizi anlatan sarhoş ve kokpit içinde yakanızı bırakmayan uyuz android gerçekten kuşanınızı tirmalayacak. Neyse ki çarpışma



efektleri durumu birazcık olsun kurtarıyor

Gelelim grafiklere...

Elbette Bang! Gunship Elite, Star Trek: Klingon Academy'nin gerçekçi gemi ve hasar grafiklerine sahip değil ve oyundaki patlamalar abartılı poligonlardan oluşuyor olabilir ama bütün bunlar oyunun görsel bir şölen olduğu gerçeğini değiştirmez. Çarpışmalar sırasındaki renk patlamaları gerçekten görülmeye değer. Tabii eğer monitörünüz ve ekran kartınız müsaitse grafiklerin tadını çıkarabilirsiniz. Uzun ortami hiç fena değil. Gökteşleri ve gezegenler sağlam render edilmiş, perspektifin ekranın uçlarına doğru deforme olmasına rağmen boşlukta yüzme izlenimi gayet iyi verilmiş. Ayrıca uzay gemilerinin birbirlerine ve gezegenlere göre ölçeklendirilmesi oldukça başarılı. 1280x 1024 çözünürlüğü kaldırabilen bir sisteme sahipseniz görsel anlamda keyifli dakikalar sizi bekliyor demektir.

Peki ama nereye kadar?

Yine de kafanızdaki Star Wars kavramı stratejik manevralardan oluşuyorsa, bu oyunda kafanıza göre pek bir şey bulamayacağınızı demektir. Takım arkadaşlarınızın olmasına rağmen (wingmen o ayı) pek takım çalışması yapıldığını söyleyemeyiz. Tabii düşmanlarınız bu tür bir çalışmanın altından gayet güzel bir şekilde kalkıyor. Çalışmanın odak noktası da sadece sizsiniz. Harika, değil mi?

Geminizin dayanıklılığı doğru, kan enerjinize ve aldığınız power up'lara bağlı. Arada sırada gökteşlerinin arkasına saklanarak taktiksel bir takım manevralar yapabilirsiniz ama düşmanlarınızın saklambaç oynamaya ne kadar tahammül edeceğinizi bilmiyorum. Görevleriniz genellikle savunmanız bir gemiyi veya bir uzay stasyonunun korumakla sınırlı (bu oyunda derinlik aramayın, arayanlarla da konuşmayın). Nadiren çatışmadan uzak kalırsanız, zaten böyle zamanlarda da hiç beklemediğiniz bir lazer atışı işinizi bitiriyor.

Oyunun multiplayer seçeneği gayet sağlam hazır anmış. Bang! Gunship Elite, internet üzerinden Mplayer ve MSN Gaming Zone'da oynanabiliyor. Maksimum sekiz kişilik LAN desteğinin de unutmamak gerek. Tek multiplayer modu olan 'deathmatch' belli bir süreden sonra ister istemez kendini tekrarlıyor. Sekiz farklı haritada karşılaştırmaya rağmen amaç her zaman "Onu ne kim çıkarsa gebert" olduğu için oyun kendini tekrarlamaya mahkum oluyor. En azından sırf bölüm sonunda çıkan düşman gemisi inanılmaz zorlu diye aynı bölümü birçok kez tekrarlamaya eziyetinden kurtuluyorsunuz.

Bang! Gunship Elite'nin Amerika'yı yeniden keşfetmediği kesin. Ama uzayda geçen bir oyun, independence War'un sofistike fikirlerini Wing Commander'ın hikayesini, X-Wing Vs. TIE Fighter'ın mücadele anlayışını veya bunlardan en az birini bile içermiyorsa zamanınızı ve paranızı haraketmiyor demektir. Sıkı bir aksiyon bağımlısı değilseniz veya uzayda geçen her türlü oyunu oynamak adına bir saplantınız yoksa bu oyundan uzak durmanız, hatta bucağın bucağı kaçmanız tavsiye ederim.

Güven Çatak

Grafikler

Aralıksız patlama ve silah efektleri göz kamaştırıyor. Gökteşlerinin uzay boşluğundaki seyri görülmeye değer.

Ses ve Müzik

Seslendirme gerçekler çok zayıf kalmış, insanların ne dediklerini anlamıyor. Müzik çalıyor ama neye neye neye neye...

Oynanabilirlik

Önümüzde gelene deli gibi ateş etmenin oynanabilirlikte bir bağlantısı olduğunu sanmıyorum. Basit arayüz.

Atmosfer

Dediğim gibi uzay boşluğu izlenimi iyi verilmiş ama metazı anlamda oyunun atmosferi için yorum yapamayacağım.

LEVEL Notu

45

X - Beyond The Frontier

THE SACRED AMULET

Bir Aztec kabilesinde ne yapılır ki, balık tut, ayın yap, o kadar işte...

Yapım/Dağıtım: Cryo

Tür: Adventure

Bilgi için: www.cryo-interactive.com

Son yıllarda adından sık sık bahsedilen bilgisayar destekli eğitim ülkemizde hala gözde görülür boyutlarda gelismis değil. Ne yazık ki bilgisayar ekranında birşeyler öğrenme fikri kimse için hoşuna gitmiyor. Oysa yabancı ülkelerin bu konuya eğilimi çok daha ciddi boyutlarda. Bilgisayar destekli eğitim konusu, software ve internet ile çoktan yaygınlaşmış ve fiilen kullanılıyor. İnternet ile yayılan eğitim, ülkemizde de örneklerini yeni yeni görmeye başladığımız okullar ve dershaneler şeklinde olabilir. Software destekli eğitim ise daha çok yaş ortalaması düşük kesime hitab ediyor. Bu konuda da bilgi sayar oyunları en büyük yardımcı

nisi bir şekilde anılıyor.

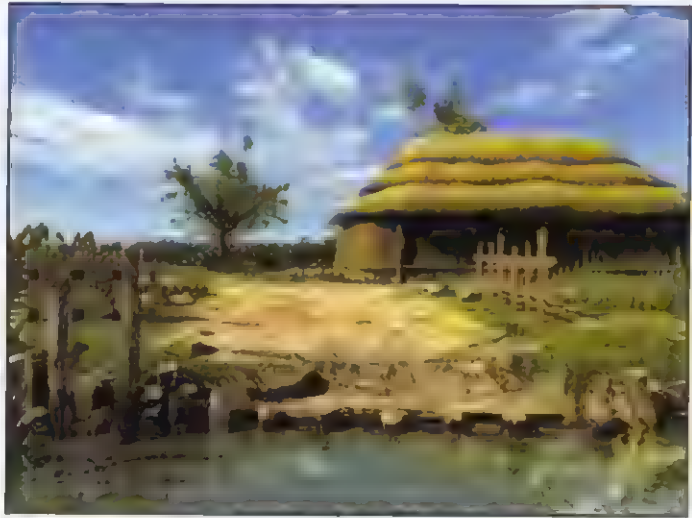
Eski çağları yaşamak

Eğitim amaçlı oyuna en uygun tür tabii adventure. Adventure oyunlarıya meşhur Cryo yine bu tür bir oyunla piyasada. Aztec'ler zamanında bir kabiledeki bir genç, kontrol ettiğimiz oyunda entrikalara ve bir kanıramanlık hikayesine tanık oluyoruz. Bu konu doğrultusunda bir çok değişik mekan gezip bol bol bulmacayla karşılaşmak mümkün. Oyun genel olarak bildiğimiz adventure sistemi üzerine kurmuş. Fakat oyunu biraz oynadıktan her halinden Cryo'nun oyunu olduğunu anıyorsunuz. Gerek grafik motorunu, gerekse arabirimi ve oynanışını

önceki Cryo oyunlarından hatırlıyoruz. Hatıra mayınlar için ufak bir açıklama gerekirse, oyunun içinde yurubileceğiniz noktalar belli. Siz bu noktalara yuruyup daha sonra nereye sapmanız gerektiğine karar veriyorsunuz.

Sağda solda görünen eşyalar, a b i r veya sadece gözatabilirsiniz. Sağ mouse tusuyla açılan inventory'den eşyaları kullanıyor veya yeni eşyaların z burada saklıyorsunuz.

Oyunu sadece bir adventure olmaktan çıkaran asıl şey tarih. Özellikle o masi Azteclerin yaşayış konusunda gayet detaylı bilgi edinebileceğiniz oyunda ayrıca ana menüye bir de resimli sozluk eklennmiş. Bu sozluktan istediğiniz eşya veya olayı bulabilir veya oyun içinde gezdiğiniz mekanlardaki eşyaların ne er olduğunu batabilirsiniz. Oynarken gördüğünüz herhangi bir fiin tarzı oyma taşına gozattırmak isteyince bu fiinin o zaman ardak kulla-



nış tarzı hakkında bilgi alabiliyor ve buradan o çağdaki diğer fiin çeşitlerine geçebiliyorsunuz. Ayrıca ana menüden oyun sırasında kullandığınız haritada ulaşabilirsiniz. Bu haritada oyunda gezdiğiniz yerlerden başka ortada 3 şey görüyorsunuz. Bu şeylere gideceksiniz. Bu şeylere oyundan bağımız olarak gidip o zamanlardaki mimari ve şehir yapısını görebilmeniz mümkün.

Köy yerleşimine geçiş

İyi bir acılıs demosuyla başlayan oyunun grafikleri önceki Cryo oyunlarını hatırlatıyor. Tanımlanmış önceki oyunlarla aynı motoru kullanan The Sacred Amulet'de detaylı fakat kaliteli bir 3D grafikler kullanılmış. Yani 3D dememin sebebi oyunun dünya sinin içinde istediğiniz gibi dolasına mamasınız ve her binayı farklı bir kaç açıdan görebilmeniz. Düşük çözünürlükte olmasına rağmen bir adventure oyunu için oldukça iyi grafiklerle karşılaşabilirsiniz.

The Sacred Amulet grafik açısından oldukça iyi bir ses ve müzik açısından da başarılı bir oyun. Özellikle dialoglar özenle hazırlanmış. Fakat karakterimizin konuşmalarını sadece okumak yerine onun için de duyulabilir kılı olundu. Arka planda sürekli kabile müziği tarz

bir müzik yalnız bırakmıyor.

History Adventure adlı yeni bir tarz yaratan Cryo'nun bu türdeki son ürünü adventure severler için oynamaya değer bir oyun. Aynı zamanda içinde oynadığınız eski Aztec mekan ve kültürü hakkında bilgiye sahip olmak da hiç fena fikir değil. Denemeye değer.

Onur Bayram



ouyor. Birşeyler oyun oynayan kesime öğretmenin en kolay yolu, oyun arıstenen yonde üretmek olabilir. Bunu düşünün firmalardan Cryo, daha önceden başladığı oyun eğitim serisine yeni bir oyun ekledi. Fırmanın şimdiye kadar çıkardığı history adventure türündeki Pompei, China Forbidden City gibi oyunların en yenisi olan The Sacred Amulet, Aztec zamanında geçen bir hikayeyle o zamanların kültürünü ge-



Grafikler

3D'ye benzetilmeye çalışılan bir motor kullanıyor. Gerçek 3D gibi görülmeye de 360 derece görüş açısı göze hoş geliyor.

Ses ve Müzik

Dialoglardaki sesler çok başarılı. Arka planda çalan müzik atmosfere uygun. Zaten daha fazlasını bekleyemeyiz.

Oynanabilirlik

Kolay arayüz ve akıcı bir oynanış sizi ekrana bağlayabilir. Hercekt bulmacaların zorluğu sizi yıldırmaz.

Atmosfer

History Adventure tarzı gerçekçi ve başarılı. Müzik atmosferi ayakta tutuyor.

LEVEL Notu

74



POMPEII: THE LEGEND OF VESUVIUS

Cryo'dan öğretici bir adventure daha...

Yapım: Arxel Tribe

Dağıtım: Cryo Interactive

Tür: Adventure

Bilgi için: www.cryo-interactive.com

Suphesiz her medeniyet gelişmek için geçmiş kültürleri araştırmış ve onları anlamaya çalışmıştır. Cryo firması da günümüz PC oyuncular için bu kutsa görev üstlenmiş olsa gerek ki piyasaya arka arkaya "edutainment" (educational ile entertainment kelimelerinin birleşimi) oyunları sunuyor. Herhalde yeni bir türü ortaya çıktığını söylemek çok da yanlış olmaz. Aztec gibi tarihi veya mitolojik olayları içeren oyunlar, geleneksel adventure anlayışına yeni bir bakış açısı getirdi. Çeşitli dönemlerde geçen politik entrikaları karıştıran kimliklere burunlerek çözmek gerçekten ilginç olabilir. Zaten Aztec de bunun en güzel örneği, zaman içinde yolculuk yapmak hem öğretici hem de eğlenceli olabilir.

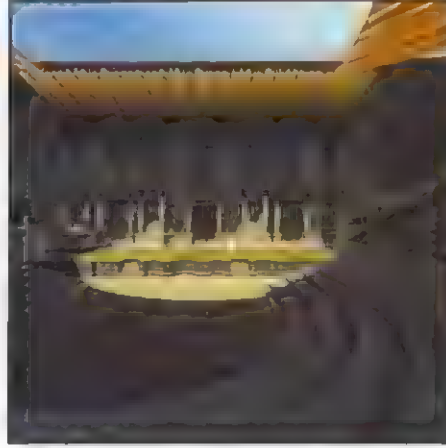
Tarih yolculuğu devam ediyor...

Cryo bu sefer de tannemal olmuş felaketleri ele alıyor. Adamımız Adrian, İskoçya'da sayıp sevilen simalardan, hem bir sporcu hem bir araştırmacı hem de ünlü bir jeolog şinden dolayı sık sık egzotik seyahetlere çıkan Adrian çok sevdiği karısı Sophia'dan ayrı kalmakta ve onu ihmal etmektedir. Her şey yolunda giderken bir gün Adrian eve dönünce karısının garip bir şekilde kaybolduğu gerçeğiyle karşı karşıya kalır. Bu acı gerçeği kabullenemeyen Adrian,

gezileri sırasında e-line geçen e-yazmaları üzerinde yoğunlaşır ve ozenli bir araştırma sonucunda tanrıça İshhtar'ın karsını geri getirebilecek nitelikte olan bir büyüünü keşfeder. Yalnız, bu büyüün işe yaraması için karsını uç farklı zaman d iminde bulmalı ve tehlike altında olanı hatırlatır. Boyece Adrian Blake uclesinin ı k ı baslamış olur.

Hepimiz öleceğiz!

Boyece Adrian (tabii artık Hadr an) aniden, macerasının ilk durağı olan eski Pompei şehrinde bulur kendini. Tarih, 20 Ağustos M. S. 79. Vesuvius dağını patlayarak Pompei şehri ortadan kaldırmasından tam dört gün önce. Şu an hala bu felaketin kalıntıları Napoli'de görülmektedir. Kuvve çamurun



kadar basit değil, karınız siz hatırlatıyor, şehir meclisi yak aşan felaket söylentileri duymamaz. İktarı geiyor ve Sophia'nın sahibi Octavius Quartilla elinden geleni ardına koymuyor.

Öğretici bir oyun sıkıcı olmak zorunda mı?

Oyun belki bir hat üzerinde ilerlemiyor. 360 derecelik bakış

açısıyla şehri serbestçe gezebiliyor (CINview tekno kullanılmış) ve karşılaştığınız Pompei vatandaşlarıyla muhabbet edebilirsiniz. Oyndaki diyalogları takip etmeli ve karakterleri analiz etmelisiniz. Yoksa bırakın Sophia'yı kurtarmayı kendiniz bile şehirden çıkamazsınız.

Oyunda geçen olaylar ve diyaloglar bilimsel temellere dayanarak hazırlanmış. Fransa'daki Réunion des Musées Nationaux kurumu ve diğer enternasyonal uzmanlar detaylar üzerinde beraber çalışmışlar. Ayrıca oyunun içinde söz konusu döneme ilgili küçük bir kronoloji yer alıyor. Anlayacağınız, olayın bütün yönleriyle aktarabilmek için hararetle bir çalışma yapılmış ama ne yazık

ki bu durum oyunun sıkıcı olduğu gerçeğini değiştirerek için yeterli olmamış.

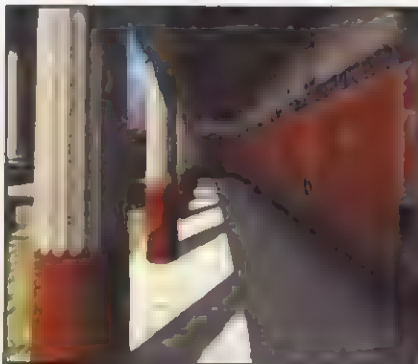
Seslendirme oldukça kötü, diyaloglar insanın kulağını tırmalıyor. Halbuki bu tarz bir oyunda, diyaloglar çok daha akıcı ve insancıl olmalıydı. Neyse ki grafikler durumu biraz olsun kurtarıyor. Eski Pompei şehrinde turlarken hoş perspektifler karşılaşılabiliyorsunuz (oyuna başlamadan da şehir gezebilme imkanı var). Tabii karakter grafiklerine

biraz daha özenlebilir. Baston yutmuş gibi durup metalik bir aksanla konuşma anı gerçekten sınır bozucu olabilir, oyundan soğumanızı sağlıyor. Konu güzel ama sizin sahneye girişiniz çok uçuk kaçmış. Adrian adında bir adamın İskoçya'dan kalkıp tanrıça İshhtar vasıtasıyla kendin eski Pompei'de bulması çok anlamsız. Yine de turun meraklısına ve tarihi ilgi duyanlara tavsiye edilir.

Güven Çatak



birleşimiyle ortanmış Pompei şehri bu tabaka sayesinde günümüze kadar gelebilmiş. Eski Romalıların nasıl yaşadığını görmek için kaçılmaz bir fırsat. Tamamıyla 3D olarak yeniden inşa edilen Pompei şehrinde Sophia'yı, daha doğrusu karınızı kimliği içindeki koleyi arıyorsunuz. Onu bu yüzden de sizinle beraber şehri terketmeye kınatmanız gerekiyor. Ama olayar bu



Grafikler

Tamamıyla baştan modellenmiş 3D Pompei şehrinde dolaşmak hoş bir duygu. Kameralar iyi yerleştirilmiş.

Ses ve Müzik

Döneme ait tınılar. Seslendirme gerçekten kötü, karakterlerin dudakları bile oynanmıyor.

Oynanabilirlik

Basit arayüz, bulmacalar daha beşerlin olabilir, ne ile karşılaştığınızı anlayana kadar nalları d kmış oluyorsunuz.

Atmosfer

Fatih değil ama oyunun belki bir süre sonra sıklıkla sizi atmosferden soğutuyor.

LEVEL Notu

65

Alternatif
Atlantis



GRAND PRIX 3

12 yıllık yarış simülasyonunun son aşaması

Yapım: Microprose

Dağıtım: Hasbro

1 2 yıl önce, Daha 64 ler dergisinde yazmaya dahi başlamadığım dönemde, Microprose, büyük bir sansasyonla bir F1 yarış simülasyonu çıkartmıştı ki bu oyunun adı Grand Prix idi. Uzun yıllar F1 de nildiğinde oyun dünyasında akıl ara gelen yarış oyunu o an Grand Prix'in ikinci de benzer bir sansasyon ile oyun dünyasını çalkalandırmıştı ki bu oyun hala beğeni ile oynanan oyunlar arasında yer alır.

Grand Prix'in piyasaya çıkışından sadece üç ay sonra oyunun yapımcıları tekrar bir araya gelerek bu kez, 16 bitlik gölgede bırakacak yeni bir oyun yaratma çabasına girmişlerdi bile. İşte o çabaların sonucunda elimizde duran oyun. Grand Prix 3, yine oyun dünyasında, F1 simülasyonları arasında standart belirleyici rolü üstlenmiş görünüyor.

Yarış Dünyası

İkinci de otomobil yarışları çok tanınmasa da, Avrupalıların ve Amerikalıların en rağbet ettikleri spor dalları arasında gelmektedir. Otomobil yarışları Aslında spor ve oyun kavramları

arasında yaşanan kargaşaya son vermek için bu paragraf doğru yer olab ceğinden hemen o konuya da atlamak istiyorum. Hepimizin Spor, spor dediği pek çok faaliyet aslında spor değil, bir oyundur. Yani, 11 adet şakabatinin bir topun pesinde koşuşturup, yüzbinlerce ayrı zavaatının da onları koşturup terlettiği. Porsche sahibi o sunlar diye işlerini güçlerini bırakıp hayatlarının adadıkları futbola bir oyundur mesela, spor değildir.

Sportmen insanların karşılaştıkları ve karşılaştıkları kapışmalar bir müsabakadır ama spor değildir. Spor ile atletizm, yüzme, kayak tırmanma jimnastik gibi aslında çoğunuzun hiç de önem vermediği aktivitelerdir. Basketbol, futbol, güreş, boks, tennis gibi ataraksyonları ise sadece oyundur ve o oyunu izleyenler tarafından ödenecek ücret karşılığında oyunun içinde yer alan sporculara para kazanırmay amaçlayan organizasyonlardır. Yani nasıl ki müzisyenler para kazanmak için orkestralara dahil olup konserlere çıkmak zorundadır, aslında sporcular da bütün çalışmalarının sonucunda



Bilgi için: www.grandprix.com

pa-

ra kazanmak için oyunlara katılmak zorundadırlar.

Çok geyik yaptığını düşünenlere hemen cevap veriyorum. Hayır, çünkü konu F1 ile yakından alakalıdır. F1 yarışları bir anlamda oyundur. Ve bu oyunlardan profesyonel, yani bu oyunlardan para kazanan ekipler yer almaktadır. Her biri bizim standartlarımıza göre bir hayli büyük çaplı şirketler olarak tanımlanabilecek takımlarda, bir iki pilot bulunmasına rağmen elinin üzerinde çalışan bulunabilmekte. Yıllık bütçeler on milyon dolarlarla ifa-

dir. Elbette

profesyonellik bu kadar büyük olunca ve dönen paralar bu seviyelerde olunca organizasyonun rengi ve cumbusu da bir hayli iğli çekmektedir ve sonuçta ortaya hatırı sayılır bir F1 yarışları merak ilanı çıkmaktadır.

Oyun Dünyası

Tüm bu 12 yılın farkında olan oyun firmaları da F1 oyunları piyasaya sürmekten çekinmiyorlar ama asıl sorun bir topa tekme atmak kadar kolay olmayan F1 pilotluğunu, hayatında hiç otomobil kullanmamış insanlara nasıl anlatabilecekleri oluyor. İşte gün geçtikçe grafikleri mükemmel yaklaşan F1 oyunlarında oyuncuyu yaklayacak nokta bu oluyor. Bu yarış oyunu bana ne veriyor?

Grand Prix 3'de kullanılan fizik modellerinin gelişiminin 12 yılı da dığını düşünmeliyiz. Bence Programcılar, bir F1 oyununda olması gereken gerçekçiği tam 12 yıldır test ediyorlar çünkü. Ancak elbette hiç birimiz F1 pilotu değiliz ve bu canavar aletleri kullanmakta usta olmak zorunludur. Çözüm yok. Elbette oyun, bir F1 yarışının tüm zorluklarını gömmek isteyen herkes için, tüm zorluk seviyerli maximuma getirilerek oynanabilir ki buna gerçekçi yarış diyoruz. Yani bir helikopter simülasyonunda helikopterler aynı zamanda aşağı doğru da sizi çeken kuvveti kapatarak oyunu basit bir arcade oyuna çevrebilmeniz gibi Grand Prix 3'de de bu multi milyon dolarlık jet mo-



COMBAT MISSION: BEYOND OVERLORD

Taktik-Strateji oyunlarının yeni çehresine hazır mısınız?

Yapım: Big Time Software

Dağıtım: Battlefront.com

Tur: Taktik-Strategie

Bilgi için: www.battlefront.com

Herkes süper biris sanıyor. Oysa insan zina edebilir, kırabilir, çok dedikodu yapabilir. Bir insanın bile kadehinin başı yerden taşır. O halde onun her kadehiyle, kırıp, kırılmıyana, bütüne girmen zor. O yüzden örnek bir insan olmak zor.

Idę, le- el, lew- 'da, z ym
c n na

1461

Sen xane A ahi qet le 1
Bak deni el 1.2 qet e no 1.2
comet m. ne xapmak az m'

Yunus dan Gus beres
 dan...
 dan...
 dan...

Hay neyse Hay der serin g
culture - ilden

Bu her iki ilanın bir yanına jüriyi koymak da istisna değil. Çünkü jüri oybirliği ile hakaretin yapıldığını belirtir. Böylelikle kamu malı olan kışkırtıcılar hakkında yazarın haklarına girmeye gerek yok. Şu halde jüriyi çok önemli bir konuya aldık. Stratejiyi en çok öğrenen yazarın aklına, başka bir deyişle, "kışkırtıcıların en sıkı denetim altına alınması" stratejiyi hak ettiği yeri bulmuş. Göremeyenler için en önemli hak, yazarın ve okuyanın özgürlüğüdür. Bu özgürlük, bir yazarın kendisine olan baskıyı, yani "denetim" olarak algılayarak getireceği bir mesajı her anlamda açıkça söylemesi için elverişli bir araçtır. Ancak bu türden mesajların pek de açık deklarıyla değil, en azından

Önce grafik!!!

Normalde bir ay içinde meşes ne zarfırdan çıkıyor mu? Çirkinler ne ağırlıkla yazıyorlar? Ne var mı? Şu an bir istisna ile karşılaştık. Zaten kışın, cıvıltı ve pek çok stratejiyle çirkinler bu meşes için özel kırım planları yapıyorlar. Çirkinler, bu meşes için özel kırım planları yapıyorlar. Çirkinler, bu meşes için özel kırım planları yapıyorlar.

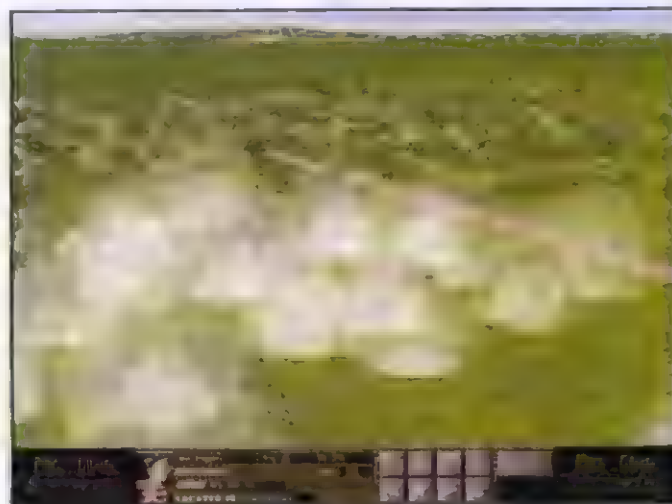


an gene öyünç yakışın yarı-
sı yarız) kalem çukuklu de-
neyceci veyahut, anıyağa
neler tım veyahut veyahut?
Sadece gözün nıktır olmasın
da, yani denişi gerginlik çözü-
nümünde bahsettiğimiz ma-
luma, bu tıymı? O tıymı veyahut
çözüme veyahut tıymı, bu tıymı
te tıymı veyahut tıymı veyahut
nıktır yakışın çözüme mıkı-
vı tıymı veyahut tıymı veyahut
raken tıymı veyahut tıymı veyahut
nıktır yakışın tıymı veyahut tıymı

degrin? Combat Mission, Battle Overlord, and other computer games.

[illegible][illegible]

3D modelinün bir başka karesi bu dağ elbette, dünyanın stratejik öze iklerine ve dinamiklerine değin geçi, ekliyor. Uç boyutlu savaş alanında bir tepeden aşağı iner, bir tıraka çıkının hız elbette aynıdır mıdır. Tepenin diğ, indek, bir merdiv, diğer taraftaki kleri göremyor. Düşüş, bir komutan olarak göz zartlık dedi zor ve kararın kanat, ayar, duş, kan kurtarıcı, ilim. Bu noktada her birim nizi nereye alıs edeb, diğ ve kan, batak, den, göreb, diğ ni, talmisim z. Bu s, son derece katolik, son teleray, kul, tıraş, p, m, n, t, tam arkasına geçip, eren, girdim, m, görelyor, ş, er, bir, kadar, uğras, nadan, oya





nun bir başka güzelliği olan "line of sight" özelliğini kullanarak biriminizin nereleri gördüğünü ve hatta görüş açısını sıralayan yer yuzu şekillerini ya da bina an dahi saptayabiliyorsunuz.

Madem bir kez grafiklerden başadık, oradan yazımıza devam edelim. Oyunun 3D motorunun sağ adığı grafikler aslına bakarsanız günümüz standartları için biraz eski görünüyor ama dediğim gibi bu motorun asıl başansı da ne güzel görünmeyip sağlamaktır. Genel olarak araziadaki dokular ve binalar çok başarılı. Oyundaki giderek büyüyen ve reng koyudan açığa dönen sarı topraklar son derece kötü. Mermi izleri ve top mermileri (top mermisi nasıl görünüyor?) sarı renkli piksellerden ibaret. Ne gariptir ki bunca kötü grafiğe zıt olarak oyundaki motorize birimlerin görüntüleri bu tür bir oyun için görülmedik güzelliğe. Oyundaki tank ve diğer araçlar son derece iyi modellenmiş ve ayrıntı seviyesi de gayet tatmin edici. Arazinin susuz olan (sus dememizi yanıltmasın, görüşünüzü ve hızınızı oldukça sınırlayabiliyorlar) açık ve çalılıklar çimse idare eder demek doğru olur.

Grafikleri anladık, peki oynanışı nasıl?

Oyunun oynanışının özünde gayet basit, her turda birimlenize emirler veriyorsunuz ve bu emir

ler aksiyon bölümünde uygulanıyor. Atılmış oyunlardan farklı olarak Combat Mission'da her iki tarafın verdiği emirler sırayla değil, aynı anda uygulanmaya başlıyor. Emir verme evresinde birimler nize yürüme, sığınma, koşma, ateş etme ve gaz bombası kullanma gibi emirler verebiliyor. Bu emirler gayet ayrıntılı olabiliyor. Aksiyon evresinde her bir birimin 60 saniye içinde yapabileceği kadar çok hareket yapma hakkı olduğundan bir birime önce koşmasını sonra durup ateş etmesini sonra geri donmasını emredebiliyorsunuz mesela. Bu tip oynanış pek alışılmışı olmadı, çinden birimler nize organize bir şekli de kullanmayı, iyi öğrenmeniz gerekiyor.

Gördüğünüz gibi oyunun emir verme evresi geleneksel oyunlardan biraz daha derinlikli olsa da yine de alışılmış özellikler gösteriyor. Asıl ilginç evre ise aksiyonun başladığı, yani emirlerin uygulandığı evre ve 3D motor burada asıl şovunu yapmaya başlıyor. Tanklar nize ve adamlarınız emirler nize doğrultusunda hareket etmeye başladığında, kendiniz savaşın tam göbeğinde ama tümüyle çaresiz, o acıklar zler bir şekilde bu uyorsunuz. Combat Mission'da bir Real Time Strateji oyunundaki heyecanı yakalıyor. Siz emir veriyorsunuz ama daha derinlemesine bir taktik anlayışla kaynaşmış olarak.

Combat Mission'da birkaç de

ğişik oyun modu var. En bilineni e-bette tek bir savaşı oynadığınız tür. Bunun yanında üst üste bir kaç savaş yaptığınız "Operations" seçeneği de var. Bu tür bir oyunda aynı harita üzerinde birkaç savaş yapıyorsunuz ve her birinde başarınız bir sonrakinin doğrudan etkiliyor. Bu oyun modlarına karşın Combat Mission: Beyond Overlord gerçek bir Campaign'in eksikliğini fazlasıyla hissettiriyor. Tek tek savaşlar ya da operasyonlar ne kadar zevkli ve heyecanlı olursa olsun istediğiniz savaşı seçip oynamak o sınıra bozucu amaçsızlık hissi veriyor ve oyunun ne yazık ki çöküşü oluyor.

Son gülen iyi güler...

Oyunun yapay zekası klasik taktik savaş oyunlarının yapay zekası ayarında, yani saldırıda başarılı ama savunmada gayet zorlu. Sakin umutsuzluğa kapılmayın yapay zeka genel olarak sizi zorlamayı ve çoğu kere saçınızı başınızı yoldurmayı başarıyor. Combat Mission'in en komik tarafı ise bir tankla bir asker karşılaşıncaya kadar çıkıyor. Resimlerimize bir göz atarsanız aygının hemen kenarında bomba patlayan bir eleman göreceksiniz, size bu adamın hikayesini anlatayım. Adamın bir tank sürücüsüdür ve tan

kı yere alıp çalılmaz duruma geçince içinden apar topar çıkar. Tabanları yağlayan adamımız gören düşman mermiye acıamış ve adamımızın tam ayağının dibine bir top mermisi gommüş tür. Ama Malkoçoğlu'nun yedinci göbekten kuzeni olan (Ma kocağ u o sa kaçmaz, dalar dıl) adamımıza bu mermi pek etkilememiş olsa gerek, çünkü başka türlü nasıl bızımkı yoluna devam edebilirdi? Kafasındaki top daha yiyen adamımız en sonunda kaçıp kurtulmayı başarmıştır. Boylesine derinlikli bir oyun için bu kadar biraz ayıp kaçıyor doğrusu.

Gelelim son sözümüze: Combat Mission: Beyond Overlord sayıca çok az ama bence hayat olan eksiklerine karşın tutarlı, hayranları için kaçınılmaması gereken bir oyun. Ayrıca oyunun detaylar bakımından bir hayli zengin olduğunu unutmadan belirtelim (! Dünya Savaşı hastalarına şimdiden duyuru url) (! Dünya savaşı o masın, Güvençim? Cem). Bu türe dudak buke-rek bakanlar tarafından bile şöyle bir göz gezdirilebilir. Ama eğer bir türden çok hoşlanmıyorsanız fazla hayale kapılmayın ve alıp hayal kırıklığına uğradığınızda da bize kızmayın. Benden soy-emes.

Güven Çatak

Grafikler

Oyunun 3D motoru günümüz standartlarına göre biraz eski görünebilir, bu tür için yeterli ve gayet iyi görüyor.

Ses ve Müzik

Oyundaki efektler gayet iyi, ama zaten bir taktik strateji oyununda shooter efektleri çok fazla yok.

Oynanabilirlik

Basit (hatta aşırı basit) arayışla oynanabilir, birimleri bu oyunu oynamak için çok zevkli.

Atmosfer

3D motoru oyunun bir parçası değil, sadece bir araçtır. Atmosferi oyunun bir parçasıdır.

LEVEL Notu

70

Close Combat 3

Savaş - Puan: Nisan 99 00:100

SUBMARINE TITANS

Okyanusların derinliklerinde geçen zorlu bir savaş

Yapım: Ellipse Studios

Tür: RTS

Bilgi için: Subtitans.com

Level'da ilk yazmaya başla-
dığım zamanlar -ki bu
yaklaşık üç sene öncesine
denk geliyor- benden RTS tarzı bir
oyunu incelemem istendiğinde
mutlu olur, büyük bir istahla eve
bilgisayarımın başına koşardım.
Eve koşardım diyorum çünkü o
zamanlar henüz emekleme aş-
masındaki dergimizde güncel
oyunları doğru duruşta çalıştırabi-
leceğim z tek bir bilgisayar vardı
ve mudurum e o bilgisayarın ara-
sına girmek pek mümkün olmaz-
dı.

Aradan geçen zamanda ren-
der edilmiş 3D uniteler, farklı ırk
ve bunlara ait özel yapılar vb. gibi
öğelerle kanaatimce gereğinden
fazla oyunda samimi olmaya baş-
ladık. Piyasada günümüzde o ka-
dar fazla sayıda strateji var ki insa-
nın yeni isimlere burun kıvrması
geliyor. Elbette yanlış olan strateji
oyunlarının çokluğu değil temel
öğelerle sınırlı kalmayan benzerlik-
leri. Özgünlüğü tartışılır bir oy-

na keyifli yazılar yazmak gördüğü
nüze üzere pek kolay olmuyor.

Submarine Titans, Ellipse Stu-
dios tarafından hazırlanmış bir re-
al time strateji. Oyun okyanusla-
rın derinliklerinde geçiyor. Konu-
sa akıl ara belırlı periyotlarla med-
yada kendine yer bulan bilim
adamlarının araştırmalarına göre
falanca kuyruklu yıldıza yorünge-
sinden sapmıştır ve dünyaya şu
kadar ısıklı yılı yaklaşımıştır, çarpma
riski milyarda birdir gibi haberleri
ve önce dinazorların dünyadan
yok oluşunun anlatıldığı aralardan
kompozit teorininin üretildiği go-
rüntülerini getiriyor.

2115 yılına kadar bir parçası
olarak yorsak da hikaye 2037 yılına
kadar uzanıyor. Bir grup bilim
adamı Clark ismini verdikleri bir
kuyruklu yıldıza yörüngesinin ge-
lecek 10 yıl içinde dünya yörün-
gesiyle çakışacağını hesaplıyor.
Tahmin edileceği üzere haberi
duyulmasıyla dünyaya büyük bir
panik hakim oluyor. Oysa geniş

çaplı kaostun odağında EcoOcto-
pus isimli bir firma var. Bu firma
su altında yeni koloniler oluşturma
vaadiyle ortaya çıkarak okya-
nus topraklarını pazarlamaya baş-
lıyor. Bir diğer yandan da uzay
kolonileri projesine büyük kaynak-
lar ayırıyor. İnsanlığın yok olması-
na neden olabilecek bu afetle ilgili
çalışmalar yürütürken UNCED
Sharks isimli bir başka organizas-
yon uzay kolonileriyle ilgili çok
gizli bilgiler içeren bir grup belge-
yi alıyor. Söz konusu organizas-
yon uzay kolonileri projesi yerine
dev bir lazer silah konuslandırarak
kuyruklu yıldıza dünyaya ulaşma-
dan yok edebilecekleri vaadiyle
Birleşmiş Milletlere başvuruyor.

Mavi gezegenden geriye kalanlar

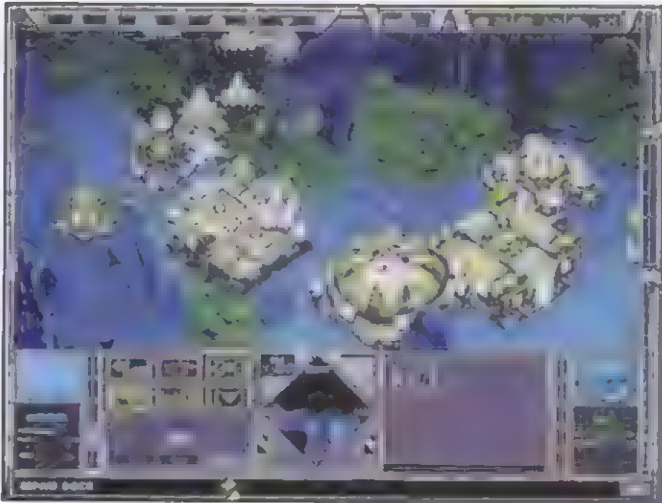
Sharks'ın güçlenmesi karşın-
da EcoOctopus, 3. Dünya Savaş-
larının yarımını alıp rakibine karşı
geniş çaplı bir saldırı başlatıyor.
Clark kuyruklu yıldız dünyada he-

nuz bilinmeyen Conium emen-
tinden oluşmakta. Uzayın derinlik-
lerinde bir yerlerde Silcons ırk ya-
kıt ihtiyacı nedeniyle kalite ve ko-
lay işlenebilir Conium'a muhtaç.
Hedefler kuyruklu yıldız dünyaya
çarpışmadan istedikleri madeni e-
de etmek ve geri dönmek.

2046 yılında kuyruklu yıldız Sil-
cons gemisi hala üzerindeyken
dünya savunma mekanizmasının
menziline giriyor. Atmosfere ulaş-
madan yok edilmesi öngörül-
müştü de kuyruklu yıldızın parçaları at-
mosferi geçiyor. Yani korkulan
oluyor ve parçaları dünyaya yağı-
yor. Sadece on binlerle ifade edi-
lebilecek sayıda insan hayatta ka-
labiliyor. Bunlardan su altı koloni-
lerinde yaşayanlar daha şanslı.
Karadüklerin yaşam alanı biraz
daha daralıyor çünkü çevre fel-
aketleri buzların erimesine ve okya-
nus yüzeyinin 60 feet kadar yük-
semesine yol açıyor.

Tabii, insan ırkı Conium'u keşfet-
tiğinde bunun ona büyük bir sı-





Ünite, bina, teknoloji vs.

Yapılması gereken enin basında maden filz erinin bulunduğ u yer ere bunları sleyebilecek yapıları kurmak geliyor. Maden ocaklarının ile de ussunuz e yakın olması gerekmez. Ama ç karlıktan sonra depolara taşınmak zorundalar. Bu da güvenli k koş u demek. Araç lar da ma en yakın depolara yöneliyor. Maden taşıyan araç ların yollarının üzerine savunma kuleleri yapma veya devriye araç ları gönderme is n z.

İnsanlar altın, metal filzleri ve conum madenin iş liyor. Her maden farklı ün telerin üretim inde kullanılıyor. Gerekliğinde bunlar birbirleriyle be rorarlarda takas edebiliyorsunuz.

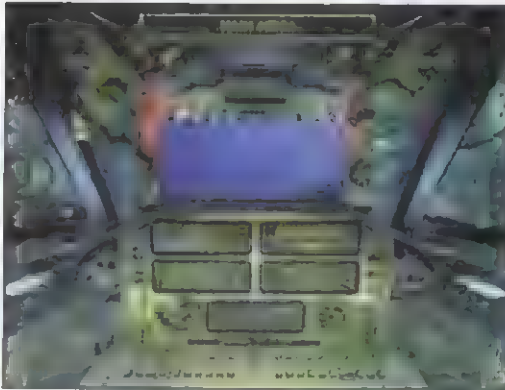
Savaş lar su altında geç tinden ün teler farklı derinliklerde hareket edebiliyorlar. Pek çok oyunda savaş ün telerinin stratejik etkil iğ

ksitli yani teknolojik yonden en üstün birimlere sahip ozdes bir ordu kurulduğ un da basarı kesin. Oysa bu kez farklı özellik lerde ün telerle san p ordular yaratma is n z. Çünkü sadece en geliş miler kullanmak siz i fazla uzağ a götür meyecek. Sebebiyse ün teler bazılarının z ekseninde hareket etmes i, yani farklı derin

lihi gücü sağlayabileceğ ini anlaması uzun sürmüyor. İlk dev or ganizasyon dünyadan gerçe k anılar için savaşmaya devam ediyor. Büyük conum yek kari bulma umuduya kayırlıy dız en büyük parçasının dü şüğü krater araştırırken esrarengiz geliş meler oluyor. Bu ganıpl klerin kaynağ ı, gemi eri ağır hasar gördüğ ü na de atmosferi aş abilen Silcon ırkı

Submarine Titans, adından söz etmeye değecek bir dizi yi tasarlanmı ş ve birbiri ni tamamlayan öğeyle bir k te geliyor. Oyun bazı yönleriyle Lestat Starcraft andırıyor, hatta bazen andırmanın da ötesine geçiyor. Tek kiş ilik Campaign modu hikaye doğrultusunda hareket eden bölüm. Her ırk için 10 görev söz konusu. ST de 3 farklı ırk karşı karşıya. Bu çeşitlik toplam 72 yapıyı beraberinde getiriyor. White Sharks ve Black Octopi in san arını kurduğ u organizasyonlar olmasına karş ın teknoloji en bir birinden farklı. Silcon ırk geliş m

teknolojiye sahip ama sadece conum ve sil kon kaynaklarını kullanabiliyor. Black Octopi genelde oyundaki stanların en güç uilerine hükmediyor ama ün telerin gene özelli kleri zırh arının zayı f oluş u. White Sharks insa ağır zırh nede



niyle yavaş hareket eden bir donanma var.

Hasar gören bir miern onan mı, sayılan 40 bu an teknolojilere ulaşmak ve madenlerin iş lenmesi baş lıca stratejik öğeler.

İnsanlar yönetiyorsanız ün teleriniz e oksijen sağ amal sınız. Silcon oksijen yerine enerjiye ihtiyaç duyuyor.

İk iere özgü olmas ı. Güçlü kaynaklara sahipseniz sadece destroyerlerden oluşan bir ordu oluşturabilirsiniz z ama bu kuvvetler düşman savunma sistemine çok cabuk yem olacaktır. Farklı s iahlara sahip savunma sistemleri kurarak düşman gemi lerinin ulaşamadığı derinlikleri kullanıp saldırı ard an sakınabilirsiniz.

What's new?

Okyanus tabanındaki dağ lar, iclerinde saldırılara karşı korunaklı oze bö geler yaratıyor. Baz ün teleriniz bir süreliğine su alt ı mağaralarına gizleyebilir ve yüksek yamaç arın ardındaki savunma kulelerinden koruyabilirsiniz. Bunlar saldırgan tarzda oynamayan oyuncu ar ç in önemli avantajlar. Harita ar değ iken, Büyük pat amalar zeminde çokmelere, örneğ in tunel oluş umlarına yol açıyor.

Mercan kayalıkları, köpek balıkları gibi su alt ı canlıları atmosferi tamamlayan ufak ayrıntılar.

ST de uç farklı zoom seviyesi var. Grafik çözünürlüğ ü 800*600'den 1024*768'e ç kabiliyor. Genişleyen ekran büyük çaplı saldırılarda daha fazla ün teye ulaşmayı sağ lıyor. Tam ekran seçeneğ i arabirimin kaldırılması için. Görüntü gerçek manada üç boyutlu olarak çevr emiyor.

Multiplayer seçeneğ i 24 kiş ilik savaş alan ını kan veriyor. Bu 24 kiş iye izleyici olarak katılabilir sınız. Bu sayede diğer oyuncular savaş maden izlenebilir ve yeni taktikler öğrenilebilir. 24 kiş i, 8 takıma ayrılabilir. Aynı takım iç inde savaş ar ve üretim gibi görev dağılımları yapılabilir. Multiplayer da rasgele harita ar bölrdemek ve bazı teknolojileri kapatmak mümkün.

Ayrıca bir script sayesinde sadece en sevdiğ i niz stratejik öğelere hükmedecek şekilde, mese la kaynak yönetimin i üst lenmeyecek, bazı sorumlulukları bilgisayar a bırakabiliyorsunuz.

Bu kadar strateji oynayıp harita fış ırn olmadysanız Submarine Titans, ismini bir takım parlık fikirlerin ön plana çıkardığı, tatmin edici zorlukta, uzun süre oynanabilecek bir oyun. Deneyin, görün.

Ozan Ali Dönmez

Grafikler

Gerçekçi grafik ve gölgelenmeler, detaylarla birlikte oyunu taşıyor. Yine de 3D tercih edilebilir.

Ses ve Müzik

Uç sesler, Submarine Titans oyunun fış ırınına göre değ iştir. Su içinde patlama efektleri ve donatı sesleri güzel.

Oynanabilirlik

ST, görevi düşmanın yapay zekasını belirlemekten ibaret uç zorluk seviyesine sahip.

Atmosfer

Submarine Titans'ı oynamaya başladığınızda bir ara bunun bir değ i ve olduğ unu düşünmedim değ il.

LEVEL Notu

76

Starcraft

TRAFFIC GIANTS

İşte büyük şehir yöneticilerinin oynaması gereken bir oyun.

Yapım/Dağıtım: Jowood

Tür: Şehircilik Simulasyonu

Bilgi için: www.verkehrsgigant.com

[illegible]

Otobüs, taksi, tren, metro

[illegible]

KKKK... amir... t... k... o...
 bus hatt... y... ne... m... e... n...
 a... an... y... p... m... a... d... a... y... o... s...
 n... z... S... n... t... r... a... l... g... n... a... s... t...
 t... r... e... e... g... n... z... s... z... t... r... e... n... y... t...
 s... t... z...

[illegible][illegible]

Minibüs, taksi dolmuş,
tramvay

[illegible]

Sonuç olarak, oyunun kontrol edilebilir ve güvenli miye, kullanıcıların en az sız, çok eğlence, bir oyun bekliyor. Arap imi başa, kınan z

grün sylvan başında çok fazla sanki
narcissus siz. Tamamen bu sile
çide silep onu diğer arkadaşla
nir yama yama ulga terk ederek
niz Eğer saklamazsınız grafikler
ve atmosfer sayesinde taffi
Günün le bir süte sanki
cedir başınız

Onur Bayram

Grafikler

Kendi türündeki diğer oyunlara göre gayet iyi grafiklere sahip. Detaylı ve canlı grafikler makineyi çok fazla zorlamıyor

Ses ve Müzik

Sesler normalin üstünde değil! Müzik de atmosfere çok uygun değil fakat bunlar ortam için biraz eksik değil!

Dynanabilirlik

Arabirim alışılması çok zor yapılmış. Bu oyun için gerçek bir eksi. Bu engeli aşılabilmek için oyunu oynatabilirsiniz.

Atmosfer

Atmosfer sizin nası oynadığınıza bağlı.
Eğer eller yolunda gidiyorsa gayet salın
olar biten denetliyorsunuz

LEVEL Notu

...yapıyor. Ama diğer taraftan bir
...var ki evlere senlik.

VIETNAM: BLACKOPS

Bastır Rambo seni kim tutar!!!

Yapım/Dağıtım: Valusoft

Tür: FPS

Bilgi için: www.valusoft.com

Bu ayda olabildiğince kötü bir oyuna tekrar bu sayfalarda karşınızda yım. Oyuna geçmeden önce sevgili Mudurum Cem'i'n geçen sayıda gözünden kaçan lafırlarına ufak bir cevap vermek istiyorum (Cem buraları kesme. Hatta bu parantezin için de kesme.) La Bamba adlı şarkıya olan derin saygımı kaybetmemi sağladığı için Aslı benim onu kinamam. Azim. Sizlerle aslı paylaşımam gereken şey. "Uzun süredir dinlemiyordum. Yeni buldum birkaç kez dinledim", bahanesine sığınan bir adamın bir gün boyunca nazladığı 16 dakikalık playlisti tekrar tekrar dinlemiş olmasındır. İşin buraya kadarında bir garıplık görmüyorsanız size bu 16 dakikalık playlistte 3 dakikalık La Bamba'nın 3 kez olduğunu derin bir acı ile bildiririm. İnanın o odada o ekran kartları ile boğuşurken saatte birkaçüzden fazla kez La Bamba dinlemek pek de mora verici olmuyor. Yoksa müziğe olan saygım hala yerinde duruyor. Ve müziği eziyet yapmayana saygım müziğe o andan fazla.

Cem'e en derin sevgilerimi sunuyorum, yeni şarkılar keşfetmemesini umuyorum. . . (habartının boylesi yalanın bu kadar kuyrukusu, iftiranın bu kadar nefretis görülmüştü Cem)

Bu uzun giriş için en derin özürlerimi sunarak oyun hakkındaki var a yok arası yazıma geçiyorum.

Son zamanlarda çıkan FPS oyunlarına bir yenisi daha eklendi. Fakat görüldüğü gibi her FPS tutarak diye bir şey yok. Bu türdeki Vietnam, özensizliğin ve aceleli için kurbanı omuş bir oyun gibi gözüküyor.

Oyunun konusu isminden de anlaşılacağı gibi Vietnam'da geçiyor. Oyunun başlangıç ekranını görür görmez Rambo filmleri geldi aklıma. Olayın ne olduğunu tam anlayamam da tahminim, amaç esir ya da rehine gibi birilerini kurtarmak ya da düşman karargahını

yok etmek. Oyuna silansız bir esir kampının ortasında başlıyorsunuz. Dana sonra sağda solda bulduğunuz silahları veya öldürdüğünüz askerlerin silahlarını alabiliyorsunuz. Silahların ebatları da giderek büyüyor.

Rambo'nun İntikamı

Vietnam tam anlamıyla bir FPS oyunu. Bir süre silanların olduğu sağda solda dolaşarak etraftaki her pıraksa vurduğunuz bir oyun. Kapatma, düğmeye basma gibi şeylere bu oyunda rastlamazsınız. Amaç sadece öldürmek. Olduğunuz askeri olarak Rambo filmlerindeki uçan sapkallı komik insanlar.

Konu değişik ortam arda geç-



yor. Ortam genelde karanlık. Karanlık oyun yapmak neden bu kadar kolay oluyor acaba? Mekân güzel düşünmüştüm ama ortaya konuş için aynı şeyi söylemek çok güç. Toplam 9 bölüm süren oyunda ormanda veya kasaba tarzı yerlerde gezinebilirsiniz.



Oyunun grafikleri birkaç doküdan ibaret. Grafik motoru çok kötü. Bug dolu dıymeyeceğim. Çünkü adam ar bu motoru böyle yapmış. Kötü yapılan birseye



bug dıymışsın içinden çıkmak ayıp olur. Bir adamı vurduktan sonra çıkan kan ar bahçe fışkıyellerinden farkız. Oyunda bir çok model kötü çalımış ve kötü render edimmiş. Karakterler kağıt gibi yapılmış. Animasyonların çoğu gerçekçi değil. Gölgelelendirmesi bu kadar kötü bir oyun daha hatırlamıyorum. Gölge ler adamlardan bağımsız hareket ediyor. Adam vurunca gölgesi başka tarafa adam başka tarafa uçuyor.

Seslerin hiçbir özelliği yok. Gayet normal taka taka silah sesi. Anı unutan insan sesi. Başka bir ses de yok. Bence zayıf düzeyde. Müziğinde hiçbir etkileyici olmadığı keşsin. Dinlemeye bile değmez. Belki dedğim sesler ve müzik de atmosferi sağ ayamıyor.

Vietnam: Blackops'un oynanabilirliği oldukça az. Bunun sebebi zor kontroller veya alıştırması zor arabirim değil. Kontroller bildik tüm FPS oyunları ile aynı. Arayüzünde farklı bir şey yok. Oynanabilirliği düşüren şey tamamen atmosferin yok gibi olması. Görsel açıdan oyun hiçbir şekilde siz çekmiyor. Bu durumda oyunun tekrar oynanabilirliğinden bahsetmek sanırım söz

konusu bile o mamal.

Bekle bizim de oyunumuz tutar diye oyun çıkarmanın mantığının olmadığı Vietnam ile bir kez daha gözler önünde. Bu zamanlarda bir Soldier of Fortune bir Deus Ex gibi oyun motorları varken ve bu bunların sistemlerini tartışırken bu kadar kötü motorlu bir oyunun ne kadar tutulacağını merak ediyordum.

Onur Bayram

Grafikler

Bug yok. Hem de hiç yok. Ama bu grafik motorunda birkaç bug olsa sanırım çok daha güzel olurdu.

Ses ve Müzik

Dinlerken kendimizi yere alıp ayağımızı sağa sola çarpıp ve kendi kendimize efekt yaptığımız gibi hissediyoruz.

Oynanabilirlik

Oyunun oynanabilirliği düşüktür. Oynanabilirlik için oyunu oynamayı denemedim ama oynanmıyor.

Atmosfer

Atmosferi sağlama için yetersiz. Ama bunları birleştirecek birilerine de ihtiyaç olduğuna hiçbir zaman unutmayalım.

LEVEL Notu

13

Alternatif

Half Life

Sayı/Puan

Ocak 99 100/100



AGE OF EMPIRES 2 : THE CONQUERORS

Yapım: the third law

Tür: FPS

Web: www.thirdlaw.com

Artık her RTS'ye expansion pack yapmak alışkanlık haline geldi. Hatırlarım bu expansion furyası ilk Warcraft 2'ye "Morecraft" adıyla yeni harita ar ve "Tides of Darkness" adlı yeni görev paket getirmesiyle başlamıştı. Son dönemlerde de aynı gelenek Starcraft

tarafından oyun için düşünülüp de yetistiremedikleriniz yetiştirmedikleri projeleri mi uydu adıkları, yoksa gerçekten aradan geçen sürede yeni fikirler mi ortaya çıktığı bizim için cevaplandırılması zor bir soru.

Bakalım bu yeni görev paketi bize ne getiriyor. Öncelikle

AOE'nin görev paketi olan The Rise of Rome'a göre (kendiler 4 yeni medeniyet, 5 yeni teknoloji ve 4 yeni birlik içen yorlardı) bir hayli değişiklik ve yeni ik getiriyor (5 medeniyet, 11 birlik, 26 teknoloji, Değişikliklerden

kastettiğimiz ise ara birimde ve haritada yapılan bazı yapıları uyarmalar. Bunlara da değineceğim, ama önce huzur arın da yeni medeniyetler, gece elbiseleri ile podyumdan geçiş yaparız.

HUNLAR

İşte ilk yarışmacımız, Hunlar

Asya'nın bozkırlarında at kostururken Ensemble yetkililerince keşfedildi. Atla başkanı'nda ilerleyen Hunlar'ın en büyük avantajı göçebe olmaları. Hunların göçebe yaşam tarzı oyuna şöyle yansıyor. Asker sayılarını arttırmak



ev (house) yapmak zorunda kalmıyorlar. Böylelikle hem zamandan hem işgücünden kazanıyorlar hem de kestikleri ağaçları barack, stable gibi daha gerekli binaların yapımında kullanabiliyorlar. Sımdaki durum Hunların özelliği birliğin adı Tarkan. İnanın ayan oynasın da gorsun (O arkadaş! Kurt da üretiyor mu, diyen arkadaşlar öze odaklanarak görüsem az sonralı. Tarkan, oklara karşı çok dayanıklı ve binalara karşı olağanüstü etkili. Eger agresif bir oyun tarzından

yanarsanız Hunlar bir deneyin derim.

KORELİLER

Hunların ardından sırada yılar boyunca Moğol baskısına direnmış bir medeniyet, Koreliler'i görüyoruz. Bu vasıfları onları oyunu en sık savunma yapan ırklarından bir haline getirmiş. Korelilerin savaş arabaları (War Mobile) karada gemi avcısı dev kaplumbağaları (Turtle Ship) ise su da istenen korumayı sağlıyor. Jstelik eline çabuk işleri sayesinde de kolay yem olmaktan kurtuluyorlar. Duvarcı klanında çok gelişmiş oldukları için de hem taş madenlerini yüzde yirmi daha hızlı işliyor, hem de kule upgrade'lerini beşe yapabiliyorlar. Bize de "Adamlar yapmış!" demek düşüyor.

AZTEKLER

Bir sonraki adayımız Aztekler. Bakın atın şlemeleri biselen ile podyumda nasıl birer kuğu gibi süzülüyorlar. Montezuma'nın izinden giden Aztekler rush için uygun seçim olabilir. Her ne kadar atlı birlikleri olmasa da hızlı infantry ile bu açığı kapatıyor



Broodwar ve Tiberian Sun'ı restorement ile devam ettiren Anasite, çabuk hemen hemen bir seneye olmuştur, AOE2'nin de görev paketi ini nazırlayıverdiler Ensemble amcılar. İnanın kötü niyetinden dolayı, insan düşünmeden edemiyor. Acaba orijinal oyuna ya pacakan yenilikler koymayıp sonradan birer birer mi ek paket yapıyorlar? diye. Ek görevlerin ayrıca satılmasının büyük kar getirdiği bir gerçek. Oyunu alanların hemen hemen tamamının tabii ki piyasaya sürüleni de aldığini düşünürseniz, ki bu oyun aylardır Level 1'tesinde bir numara olan AOE2'ye kazanılan parayla varın siz hesaplayın. An

ak pın
rını





Birlik adı Özellikleri (HP/Atak/Zırh/Menzil)

Tarkan	90/7/1/0
Turtle Ship	200/50/6/6
War Wagon	150/9/0/5
Eagle Warrior	50/7/0/0
Jaguar Warrior	50/10/1/0
Conquistador	55/16/2/6
Missionaire	30/0/0/7
Plumed Archer	50/5/0/4
Hussar	75/7/0/0
Halberdier	60/6/0/0
Petard	50/25/0/0

lar. Özellikle Eagle Warrior'lar ve rakip Infantry'leri slip geçen özel uniteler Jaguar Warrior'lar dikkat edilmesi gereken birlikler.

İSPANYOLLAR

Gelelim Yeni Dünya'nın kaymağını en çok yiyen medeniyet olan İspanyollar'a. Tarih, İspanyolların barutunun Aztek mızraklarına karşı nasıl gâip geçtiğini anlatır. Ne yazık ki, gerçeği yanlışlamak için midir nedir İspanyollar oyunda dengeer biraz kendi taraflarına doğru bozan ırk olarak görünüyorlar. Öze birlikleri olan Conquistadorlar oldukça güçlüler, ayrıca misyonerler deyleleştirmek için büyük destek sağlıyorlar. İspanyolların askeri teknolojide de bir hayli ilerli oldukları düşünülürse yalnızca Yeni Dünya'nı değil Yeni

görev paketinin kaymağını yemek de onlara düşecek gibi geliyor.

MAYALAR

Ve iste geçen in son güzel değeri okuyucuları. Aztekere yakınlık bir diğer medeniyet, tarrın sahnesinden hiç beklenmedik ve bilinmedik bir şekilde çekilen Mayalar (Demir kurt diyen arkadaş). Hangi Maya, Anı Maya mı? Espirin de yapıt, sabret canım yaz he e b. İtisi nı, Maya ar, ekonomik ve askeri alanları ter emeler ile tanınırlar. Tpkı Azteker gibi Eagle Warriorlar üretseler de onları frenzye sokup çıkınca sarırtıyor, onerine cıkını aleşad cimeerin seçtiyala

blıyorlar. Ayrıca özel birlikleri olan Plumed Archer'lar da hızlı ilerlemeler ve yüksek yaşam enerjiler sayesinde suvari eksikliği gideriyorlar.

Oyunun getirdiği başlıca yeniliklerden birisi kontrolünde yapılan düzenlemeler. Bu değişiklikler hayatın zıko ayasını naya ve kafanız daha önemli devlet meselelerine yonnanızı sağlama ya yonerk yapılmıştır. Örneğin artık bir ambar (granary) inşa edilmesini emrederseniz, işçiler yapımı bitirdikten hemen sonra çevreye yiyerek top ambara başlayacaklardır. Bir de tarla yapımını sıraya koyma olanakınız var. Parasını peşin ödediğiniz takdirde sizin yeni bir emir vermek zorunda kalmadan bosa an tarlanın yerine yeni tohum ekilecek, bedeli hesabınızdan düşülecektir. Oyunda jungle ve snow olmak üzere iki yeni alan tipi var. Uste ik adamların karda yürüken arkalarından bıraktıkları izler sayesinde o bölgeden yakını zamanda bir ordunun geçip geçmediğini anlayabilirsiniz.

ESKİNİN HAKKI ESKİYE...

Neyse ki bu paket yalnızca yeni medeniyetleri desteklemek amacıyla tasarlanıyor. Örneğin yeni birlikler arasında en kullanışlılarından birini, nithar saldırtısı yapan Petard'ları e e a alım. Özellikle duvarları çökertmek için birebir olan bu birlikler tüm medeniyetler üretiyorlar. Yeni suvari birliği olan Hussar'lar ve piyade Halberdier'ler de tüm medeniyetlere atılıyor. Eski kılara çok yararlı teknik lujler de getirmiş. Sözge mi Heresy, sizin convert edilen adamlarınızın o anda olmasını sağlıyor. (Plavden ününün kaçğı kırışın hesabı) Haa bir de gemiler için formlar yonlar getirilmiş, artık deniz savaşlarında da birliklerinizi sitediğiniz gibi sırayaayabileceksiniz.

AOE2 Conquerors'da dört ayrı campaign seçeneği bulunuyor. Attla the Hun da At-

tila'nın Galya seferi, F. Cid'de asil zed. Rodrigo Diaz olan İspanyol komutan El Cid'in mücadelesi, Montezuma'da ise Aztek imparatoru Montezuma'nın denizine öte yakasından gelen yabancılarla karşı direnişi konularınıyor. Son campaign olan ve pakete ayrı adı taşıyan Conquerors'da ise Beşinci Henry, Kızıl Erkek gibi tarihin ünlü isimleri ve bir dönüm noktası olan savaşlar bağımsız senaryolar olarak karşınıza çıkıyorlar.

Yalnızca yeni görev ve birliklere yonmeyip oynanışta da kolaylık sağlayan bir görev paketi

olması yonunden Conquerors oldukça bakanlı. En azından sizde aynı motor üzerindeki yeni birlikler de bna gızmslar bir senaryoya oturup

inimize koymemiş" zlenim uyandırmıyor. AOE2 şu an piyasadal en iyi üç RTS'den birisi. Hatta oylarınıza göre, değl RTS'lerin, mevcut oyunların en iyisi. (Bence RTS deyince hala Starcraft ama hadi neyse). Ama en z menfaatinize olacaktır.

Gökhan & Batu

Grafikler

AOE2'ye göre büyük fark yok, yeni birlikler, yeni bağışlar... Yine de grafikler güzel ve hata 2D.

Ses ve Müzik

Motor tabanlı aynı motor ama, karda iz bırakma gibi ince detayların eklenmesi çok şık.

Oynanabilirlik

İşçi yönetiminizdeki değişiklikler, teknoloji gelişimine ve çarpışmaya daha iyi konsantrasyon olabiliyor.

Atmosfer

İspanyol, Aztek, Maya, Hun, Attila... da bir medeniyet, atmosferi harika. Oyunda daha çok...

LEVEL Notu

80

AOE2 oynanışta en iyi medeniyetler, başta parmağınız var mı ki? Multiplayer da...

Multiplayer II...

Grafik Destek: Windows 95/98

KISA KISA

Dynaması sıkıcı, incelemesi sıkıcı, yazması sıkıcı. Ama okuması zevkli...

Moorhuhn Jagd

Firma: Jhonnie Walker

Tür: Tavuk Kötlemesi

Saçmalık Derecesi: 66

Bundan 2-3 sene önce başlayan bir Deer Hunter fırtınası vardı. Bütün oyun üreticileri insanın doğaya karşı duyduğu özlem bir kez daha keşfetmiş ve bunun sonucu oyun dünyasının avcılık ve balıkçılık oyunlarının sarması olmuştu. Sonunda Amerikanın en çok satan oyunları listesinde bir numaraya Deer Hunter otururken iki numarayı Deer Hunter 2 ele geçirmişti ve hatta üç numarada Deer's Revenge vardı ki korkunç bir oyundu. Ormanda aylak aylak gezen avcılar uzay sığınaklarıyla avlayan bu geyik önceki senenin oyun kahramanı seçilmişti. Ama Avrupalılar özellikle Alman'lar bu olaya uyanmadılar. Onların memleketinde hala Quake2, Rainbow Six gibi normal oyunlar oynanıyordu. Ta ki birileri Moorhuhn Jagd keşfedene kadar.

Bu oyun temelde bir avcılık oyunu. Ama bu sefer geyik değil tavuk avlıyoruz. Sanırım bunun sebebi az çok bir kuzey ülkesi olan Almanya'da geyiklerin sevilmesi. Pek horoz ve tavuklar sevmiyorlar mı? En bunların Fransa'nın millî sembolleri olduğu düşünürünce bu gayet doğal. Hatta oyunun Almanya

sınırları dahilinde bir manyaklık hatine gelmiş olmasının en önemli sebebi bu. Şu aralar Almanya'da en çok oynanan oyun açık ara farkla Moorhuhn Jagd. Sey Moomun'un sabır olacak Moorhuhngdjak Moorhuhn Jagd. Aynı zamanda okunması en zor oyun bu olsa gerek.

Şimdi biraz oyunun derinliklerine bakalım. Oyun tek bir haritadan oluşuyor ve sağdan soldan uçan tavuklar vuruyorsunuz. Tavuğun size uzaklığına göre her vurduğunuz tavuktan bir puan alıyorsunuz. Hepsisi bu. Yani bir gün sayar oyunu diye yapılan şey topu topu bu. Neyse ki yuzsuzluk edip oyunu para ile satmıyorlar. Oyun internet ücretsiz olarak download edilebiliyor. Merak ederseniz

www.wkranz.de/lnk/moorhuhn/moorhuhn_jagd.htm adresinden çekin



EMPIRE OF THE ANTS

Firma: YaRabbim Bana Sabır

Tür: Börtü Böcük

Saçmalık Derecesi: 85

Küçüklüğümde yaramazdım evet kabul ediyorum. Pek çok eylemle, pek çok öze mulke, sokak hayvanına ve arkadaşlarıma zarar verdim. Bir ara semt polisi tarafından sokaklara hakemda aramaları hatta vur emriyle karıla

kakta bazı zamanlarda toprak üstüne kanınca yuvalar açıldığını görürdük ve bu karınca yuvalarının ağızlarından aşağı önce kolonya dökerdik sonra kırıntı çıkıp alev almasını seyrederdik. Yuvalardan dışarı kaçışan birkaç yanan karıncadan sonra bir daha o yu



cağı söylentisi üzerine durmuş gibi görünsem de bunun sadece beni artık jysallaştırmak isteyen ailemin bir yalanı olduğunu anlamadığımda komşularımızın arabalarının astıklarını indirmeye, tornavda da apartman zillerinin sokup bahçe ye atmaya, otomobillerini sileceklerinin kaçıncı aralarına küçük taş parçaları koymaya bahçelerdeki çi

çekleri kopartmaya, sapanla komşu mahal edek çocukların üzerine taş atıp sonra gizli yerlere çekilmeye hatta kedileri yağlı boya ile boyayıp, boyayalanan kedilerin zehirlenip ölmelerine (bu sonuncusu kasıtlı değil tabii ki) bile on ayak hatta neden olmuştur.

Ama bir şey vardı ki beni gerçekten etkilemiştir. Karıncalar. So-

vada bir faaliyet görmezdik ve maha lemistir istilacı karıncalardan kurtarmış olduğumuz için kendimize gurur duyadık. O zamanlar s nemalarda televizyonlarda katli karıncaların istilası, katliamların istilası gibi filmler çok moda

daydı ve biz de çocukluk tamami mi? Ne seyrete sek etki ni yorduk. Olayımız bu.

Yıllardır, yaşadığım o

vahsetin izi rabiyla yaşamış birim olarak, bir gün günahlarımın beni takip edip bulmasından korkarım. (Patnot-Benjamin Martin Mel Gibson. (neyse anlaşıldığı üzere ben hatta konu ile dağa gecebilecek kadar duyarsız ve olgunlaşmamış bir adamım. Bana her şey mustahak. Bakalım beki on sene sonra adam oluruz. (Oyun? .. Kim tekar sallayın gitsin.)

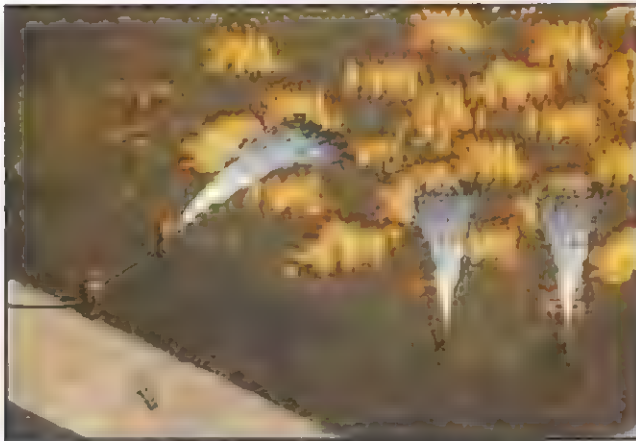


EMERGENCY RESCUE: FIRE FIGHTERS

Firma: İsyanım Var Yaradana Tür: Benim Çilem Dolmayacak mı? Saçmalık Derecesi: 82

Alev Kapanı filmini seyretmişmiydiniz? Hanı sap çin bir eveye girip duvarların çinde öze bir yöntemle yangını çıkartıyor. Sonra kırık odanın kapısını açsa, kapı bomba gibi patlıyor ve dışarı hücum eden alev kapıyı açan adamı kırmış fareye çevriyordu. İşte o

sın yerine yeni sı geliri mantığının kurbanıydı da elin qavuru bir tek vatandaşı çin uçak gemi leni çin deniz elalemin 3. Dünya u kesine F 15'lerle tomcatlarla, deniz komandoları ile operasyon düzenleyebiliyor. Kışkırtıyorum işte tamam mı? Ben de öyle değer görmek istiyorum. Ben de, sanki



film seyrettikten sonra itfaiye sistemimizin ne kadar yetersiz olduğunu, bir yangın halinde kurtulmamızın ne kadar şans eseri olduğunu anlamıştım çünkü elin adamı itfaiye erleri bile sanki Irak'a

dünyanın en değerli insanıymışım gibi hissetmek istiyordum. Aslında suç siz arkadaşlar. Oturup, derslerinizi zedeleyişiniz, biliminizi, başarınızı, katara uğraşıp, matematik yapıp fizik kaka kaçağınızı, tıpa-



gırecer öze komandoları gibi donatmış. Aç kıyas biz mi, alevi görünce etiyip itfaiyecinin üzerine yapışan elbiseleri hatırlayınca karamsarlığa kapıldım, korkuya kapıldım. Neden YaRabbim, Neden bizim çarımız da Avrupa ile emenkenyaya ilank kadar değerli değil? Neden biz, tohumuna paramı saydım it donun, geber-

cü ile yapıp hakan ile kaçıyorsunuz. Bu adamlar da sizin onar için yatırdığınız paralarla gidip porsche alıp, en lüks semtlerde yaşıyor, sonra da ukelelerinden bıkıp emittilayasına İnguzyas na gidiyor. Çünkü siz enayisiniz ben napım. Ben de gidenim buradan habenniz o a Ya akılların Ya akılların!

EVEREST

Firma: Naapacan? Tür: Karizma Kazanma Egzersizi Saçmalık Derecesi: 100

Dağcılık günleri mi akıma geldi. Kaçkara tırmanırken kurduğumuz kamp ta çadırın alev alan ve üçüncü derece yangınla zar zor kurtarabildiğimiz sevgili Cem de tabiki hemen hatırladıkları arasında Fredy Kruger gibi, yuzu tamamen yanan ve macun macun olan Cem'nin eski görünümüne geri donmesi üç ayını almıştı. Ve o günden sonra da bir daha ailesi kamplara katılmasına izin vermemişti. Şimdi geniyeye dönünce neden üniversitenin ilk yıl arında dağcılık kulubüne gidip yazdık da tıyatro veya ne bir fa-



ku tenin kütüphanesini zenginleştirme kulubüne ya da bölüm hocaların gözüne girerek koaya dersleri geçebime imkanı sunan birim ve teknoloji kulubüne (aslında birim ve teknoloji ile tek bağları aldıkları teknoloji dergilerini bir birlerine göstermek olan bir kulüp tür bunlar...) üye olmadık şimdi anıyamıyorum. Aslında anlıyorum ama dile getirmekten kaçınıyorum ama madem bir kere itraf lara başladık bu ay, hadi bunu da itraf edelim. Ben, kızın bir içine dağcığa başlamıştım. Esmer güzeli, uzun boylu, uzun kıvrık saçları, güzel dudakları ve dana güze bir gülümsemesi olan bu kız

beni delicesine hayran bıraktığı gibi kendisine bir de asık etmiş. Yavaş yavaş flörte başladığımız ancak şu anda adını bile hatırlayamadığım söz konusu hatun ile birkaç eğitim gezisine katıldıkları sonra ilk kez konaklamalı bir kamp yapacaktık. Ve bilin bakalım ne dedi bana sevgili hatun (dana yas on yedi. Çadırda bane kötü şeyler yapmandan korkuyordum. Çadır kampında genelikle kampın diğer ucundaki çadırın

içindeki adamın sabaha karşı poposunu kasıma sesini bile duyabilirsiniz, bu arada onu da belirtmeli) İşte o gün, o dakika olayım bittirdi çimi ve söz ko-

nusu bayandan da dağcılık kulubünden de ayrılıp, birkaç arkadaşla kendi başımıza sonraları ise tek başımıza dağlar tepeler katetmeye başlamıştım ama belki bir yastan sonra da şu soru oluştu kafamda "De mi misin? Bu kadar yol yurdu, tırman, ne geçiyor eline. Paramı veniyolar sana salak" dedim ve gensin geri takım e biselenimin ve işimin başına döndüm. O gün bu gündür büyük şehir betonları arasında bilincizce döşenen kayboş bir ruhumdur. (Oyun mu Naapacaksın? Git adam ol, oku kendi oyununu kendin yaz. Bundan iyisini yaparsın!

Cem Şancı





Metal Gear Solid 2 "Sons Of Liberty"

Yapımcı firma: Konami Dağıtım: Konami Türü: Aksiyon - Macera

Bilgi için: www.metalgear.net

Metal Gear Solid 1999 yılında çıkmış olmasına rağmen, hala en çok sevilen ve oyunlar arasındaki yerini kaybetmedi. Hala da bana bu oyunu ağırlamaları devam ediyor. Pek insanlar bu kadar bezbeden yarı ne? Oyun daha önce görmediğimiz kadar güzel bir senaryo üzerine kurulmuş ve her anın kaye değişiyor. Sıkı maya zaman bulamıyorsunuz çünkü hareket hiç durmuyor. Mükemmel müzik ve seslerle tam titreşim desteğiyle, aksama ya da kitleli grafikleriyle neredeyse eksiksiz bir oyun Metal Gear Solid. E. gayet doğal olarak da Konami seneye bir yeni oyun da na ek edilebilir mi? A. anı, yoksa siz Metal Gear'ın bir serisi olduğunu biliyor muydunuz? İşte size sırasıyla sayıyorum:

- 1- Metal Gear (1995)
- 2- Snake's Revenge (1995 - 1999)
- 3- Metal Gear 2: Solid Snake (1999)
- 4- Metal Gear Solid (2000)
- 5- Metal Gear Solid: Integral (2000)
- 6- Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (21. Yazıl)

Yani aslında serinin altıncı oyunu yakında PlayStation 2 için nazır olacak. Geçenlerde Konami ve Ünlü oyun dünyası. Hiço

Kojima geleceğin tüm platformlarındaki en iyi oyunlarından birisini tanıtmak için bir basın toplantısı yayımladı. Karakterler tanıtılıyor, Snake geri donuyor, yüksek riskli yerlere gidiyor, düşman ateş altına dalgıyor, kösedeki pusuya yatıyor faah filan. E zaten Snake bu atraksiyonları Metal Gear Solid'de de yapıyordu. MGS2'de fark ne olacak o zaman? Metal Gear Solid, oyunlardaki sinematik kalite, grafikler ve oyun gerçekçiliği için yeni stan-



METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

dartları getmesini sağlamıştır. Metal Gear Solid 2'de ise bu standartların en iyi örneğini görebilecektiniz. Solid Snake, açılışta çok gerçekçi görünüyor ve oyunun kendisi de bir o kadar kaliteli.

**Yaw Muzaffer Abi
baarmasana yaw,
duyuyoruz işte...**

Daha önce oyunun Mannat tanıtımında geçeceği söylenmişti an-

cak, New York kıyılarında dev bir yakıt tankerinin derisinde geçecek gibi görünüyor. Geminin dışındaki sahneler gece ve yağınak yağmur altında olacak ve siz Snake'in sacının ve elbiselerinin yağmurdan ıslanmasını bile fark edebileceksiniz. Karakterlerin gerçek zamanlı ve dinamik gölge etri olacak. Hatta demoların birinde Snake kösedeki saklanıp adamın gelmesini bekliyor ve adamın kendisinden önce gölgesini görüp nup onu ele veriyor.

Genç profesör H. "Otacon" Emmerich ve o tuncu Revolver Otacon da geri donuyorlar. Alaska'da haşat olan Metal Gear REX'in planları satışa çıkıyor ve her ülke kendi Metal Gear'ın yapmaya kalkışıyor. Bu makinele ne yok edebilmek için birimleyen bir orkan zasyonumunte en FoxHound, bir REX'oldürücü üretiliyor (Metal Gear Ray). Bu alet hemen hemen Godzilla'nın metal haline benziyor.

**Ben olmasam dünyayı
kim kurtarabilir beaur**

Metal Gear Ray, bir tanker ile taşıdığı sırada bir grup ajan içine sızıp tüm tayfayı öldürüyor. Amaçları Metal Gear Ray'ı kaçırmak olan bu adamların carkına

çomak sokması da Solid Snake'e düşer. Tabii ki kaye lerledekçe çok değişik şeyler olacak. Fazla ayrıntılara girmek istemiyorum ancak Solid Snake'in bir üçüncü karesinin de piyasaya çıktığını söyleyemsem çatırım.

Oyun öncekinden çok daha mükemmel ve 2001 yılında çıkacak. Tabii ki öncelikle bir PlayStation 2 edimden sonra gerekir. Elime bilgi ulaştıkça sizinle paylaşmaya devam edeceğim. Bye&Smile

Mega Emin



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	
Yapımcı: Konami	
Çıkış Tarihi: 2000 sonu	
Tahmini Sistem İhtiyaçları:	
Playstation 2	
İlk İzlenimi: Hayranlık uyandırdı.	
Bize Göre: Bitmap grafiklerden oluşmuş bir platform oyunu olan ilk Metal Gear'dan beri serinin kaç oyunu yapıldı, takip edemedik anı. Metal Gear Solid olduğundan beri dikkatimizi çeken oyunun kontrollemlerine düşmesini sabırsızlıkla bekliyoruz. Bu oyun bir devrim olacak.	

HIT

Medal Of Honor Underground

Yapım: Electronic Arts

Türü: FPS

Bilgi için: www.mohgame.com

Dreamworks' un, çıktığı 1999 yılından beri yüksek satışa ulaşan ve PlayStation' da en iyi first person shooter' lardan olan Medal Of Honor simli oyununun ikincisi yolda. Oyunun yaratıcısı ne Steven Spielberg Medal Of Honor adında ve bu kalitede bir oyunun nasıllıma ulaştığına dair ikilisi var. Birinci adam çok başını ve ürettiği her şey neredeyse şaheser. İkinci ise Spielberg' in Yanadı olması ve doğal olarak da Nazilerden nefret etmesi. Sonuçta Medal Of Honor

ilk oyundaki berrak ve hızlı oyuna yeni bir nihaye, yeni fan tastık mekanlar ve sürüy e atırıyon ekleyip Medal Of Honor Underground' u yapmışlar. Çok değı yakas k bir ay sonra raflardaki yenini alacak olan bu oyunu mutlaka edinmenizi tavsiye ederim. Ben oyunun beta versiyonundaki birkaç bölümü oynama şansına erişmişim. Yeni kahramanımız Manon adında bir bayan. Evet, doğru duyduunuz. BAYAN. Han, ilk oyunda Jimmy Patterson' u kontrol eden abla vardı ya. İşte onun ta kendisi. Manon Abla, Fransız direnişinin sıkı bir üyesi ve şehri Nazilerin kontrolü altında Evi yıkımış, kağırlırlım s ve en kotusu de çok zor bir kararın eşigin

den teslim olmak ya da savaşmak. Hıkeye bu noktada başlıyor. Ma ceramıza ilk Fransız Direniş Kuve ti' ndeki herhangi bir asker olarak başlıyor ve sonradan savaşın ka derini belirleyecek rutbe ere geliyoruz.

İtalya, Almanya ve Yunanistan dolaşarak 7 görev ve 22 bölümü tamamlayacağız. Bazı yenilikler de gelmiş. Manon, gerçek tanklarla savaşmak zorunda kalıyor. Bu gizli, zekice ve hızlı plan yaparak oynamayı gerektiriyor. Çünkü tank

duygusu ve şehir dizaynlarındaki mimar mükemmel. Kendinizi esk. Paris' te, İkinci Dünya Savaşı'nın ortasında hissedeceksiniz.

Oyunun multiplayer kısmını oynayamadık ama Dreamworks bu konuda çok özenle çalışmış.



ilk bölümde Eyle. Kulesine ulaşana kadar Paris sokaklarında do astım. Buradan sonra olay değırti. Manon bir kamyonu ulaşıp oradan kaçmaya çalışan kardeşini takip ediyordu. Buradaki değişiklik ne mi? İzleme, korumalı ve oyundaki yeni "AI buddy" nin korumasını kullanmanız için bir başlangıç denebilir.

Ahtung!!

Aynı Medal Of Honor' da olduğu gibi, oyuncular belli başlı bazı görevler yerine getirip bölümü bitirmek durumundalar. Oyun boyunca Fransa, Kuzey Afrika,

sadece bir motosikletle patlatamıyorsunuz. Tankın topunu, makine tüfeğini ve paletlerin bozmasını gerek. Butun bunarı yaparken de tankın ateşinden uzak durmayı başarılabmeniz gerekir. Manon' un Alman impara torluğu' nun en gizli yerlerine kolayca ulaşabilmesi için yeni kırık değıştirme modarı yapılmış. Şüpheli çekmeyen bir ambulans şoförü ya da bir fırın olup çıkartmadan ortağı ve velaye verebilirsiniz. Yapay zeka da daha ilerlemiş düşman Manon' u durdurmak için bastırma ateş ve takım taktiklerini uyguluyor. Bir diğer yenilik ise Nazilerle taşıt araçları üzerinde savaşabiliyor olmanız. Güzel gibi, değil mi?

Oyunda kişi yeni olmak üzere on kişilik silah var. Yeni silahlar Alman Keskin nişancı tüfeği ve pistol crossbow. Yeni "buddy A" özeliği sayesinde sizin yapamadığınız işler konusunda destek alabileceğiniz birisi olacak. Savaşmanın za yardımcı olan kasaları keran, bitirmedeğiniz görevleri tamamlayan birisinin yardımcı olması mıydı?

Höt, dunkof!!!

Medal Of Honor Underground benden geçer notu hemen aldı bile. Bölümler çok renkli, göz kamaştırıcı güzelliğe. Otantik k

Sanırım yine ilk desteğ olmaya cak ve multiplayer' dan istediğimiz zevki alamayacağız. E o kadarı kadı kızıda da olur. Kendin ze çok ıy bakın arkadaşlar, görüşünüz. Bye&Smile

MegaEmin

Grafikler

Playstation' ın sınırlı kapasitesine rağmen grafiklerin detay seviyesi göz dolduruyor.

Ses ve Müzik

Silah patlamaları, bağırış, çığırış efektleri kadar müzikler de göze çarpıyor. Playstation için tam bir gürur kaynağı.

Oynanabilirlik

First Person Shooter oyunlarının tüm bilinen kolay ve zor yanlarını barındırıyor. Oyunu öğrenmek kolay.

Atmosfer

Tüm değışikler bu oyunun sağıne çekmesini sağlıyor. Konunun da sağlam olması atmosferi etkiliyor.

LEVEL Notu

85





FINAL FANTASY IX

Yapım/Dağıtım: Squaresoft

Türü: RPG

Bilgi için: www.squaresoft.com

Final Fantasy X'ine hala ya pım aşamasında ve Final Fantasy X'ün Japonca versiyonu piyasaya çıktı. Bu oyun, Squaresoft'un PlayStation için özel ürettiği üçüncü ve son oyun oldu. Bildiğiniz gibi Final Fantasy VI ve VII PC dahil tüm diğer platformlarda daha kötü çalışıyordu. Dolayısıyla bu iki oyun beş milyondan fazla sattı ve PlayStation için en çok satan oyunlar oldular. Bu yılın sonuna kadar dünya ekonomisi çıkmazsa eğer, Final Fantasy X'de bu sayıya ulaşacaktır.

Final Fantasy X'te iğli aslı sürpriz, oyunun görünümünün tamamen değişmesi olmuş. FF VI ve VIII'te gelecekte geçen net maceralar varken, Final Fantasy IX'da Yoshitaka Amano'nun dönmesiyle çok daha fazla fantezi, kılıç ve büyüculu atractsıyon arağırmış. Dizayn olarak oyun, yeni render fonar ve iğni karakterleriyle Chrono Cross'a benzer. Oyunda sekiz karaktere oynanıyor. Bunlar



Zidane Tribal (16 yaşında)

Bu genç arkadaş çok deneyimli bir hirsiz. Zenginlik için çalışmak yerine karzmasnı kulanaarak bayarların kabini çamayı tercih ediyor. Ayrıca poposundan çıkarı kocaman uzun da bir kuyruğu var.

Vivi Orunitia (9 yaşında)

Kendisinin bu dünyaya ait olmadığını zanneden utangaç, dokuz yaşındaki bu arkadaş bu

yük bir kırmak bunalmı yaşıyor ve depresyona gıyıyor. Her şeye kolayca sinir olabiliyor, özellikle de onun kontrolü dışında gelişen olaylara. Arkadaşlarıyla yakın ilişkileri sonucunda deneme erinçten sonuç alıyor ve hayata pozitif bir bakış açısı yakalayabiliyor. Çok sakar ve onu düşerken sık sık görüyorsunuz.

Edward Steiner (33 yaşında)

Alexandria Kralı'ndaki Kral

yet servisinde sovalye. Steiner, Prenses Garnet Tı Alexandros'un hayatı boyu koruması ve çok sevilen bir kimsedir. Çok iyi kılıç kullanmasına rağmen hala daha bir şovalye olmak için çabalamakta. Prensesin iyi olması onun için hayatı için önemli bir den de ha önemlidir.

Garnet Til Alexandros XVII - "Hançer" (16 yaşında)

Garnet, Alexandria'nın genç prensesi. Hayatı boyunca çok fazla ilgilendiği için çok iyi bilmemektedir. Başlıca idealist ve saf olan prensesin hayata bakış perspektifini karşışışın qone hirsiz Zidane tamamen değiştirir.

Freya Crescent (21 yaşında)

Mağon Şovalyesi tarafından büyütölüp edillen ve bir fare kan mensubu Freya, coşuyluğlı bayan şovayedir. Uyesi olan Burmecia'dan sardı müs, sürekli gezmiş ve neredeyse dünyanın her tarafını görmüş(wala ben de

soyeyenin ya anı sıyım). Brahne Burmecia'ya saldırdığı zaman insanların yardıma ihtiyacı olduğunu fark eder ve yardıma koşar.

Elko Çarol (6 yaşında)

Ebeveynleri öldükten sonra anawarları çağırabilen büyücü. ler tarafından büyütölüdü. Bu iğniğinde Elko büyü yapmayı ve diğer yeteneklerini çok geliştirdi. O'nun sükses altı yaşında olması için Elko çok kıymetli bir çocuk. Hacı Hayvanların dusunçelerini okuyabilme kabiliyetini bedinci. Ayrıca çok kıbar da bir kız. Bu Fiko büyükleri sayar, kucuklerini de çok severdi.

Amarant Coral (26 yaşında)

Daha öncelen Salamander olarak bilinen Amaranit, ya nız yaşayan bir aware ve bir kral kızıdır. Koçum getiren sen, sen bana hava ettier, ben kralık katı Amaranit anılayana sınırs nek o ayı. Zamanının çoğunu tek





CONSOLE MASTER

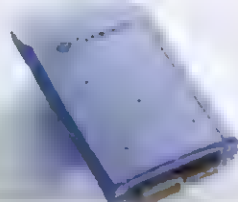
Efenim hep bize cumle-
ten iyi akşamlar. Efenim
yüksek maaşadelenin z e
çok kısa zamanınız alıp sizlere
çok kıymetli bilgiler vermek istiyö-
rum. Efenim, şu eimde görmüş
olduğunuz son derece şık ve bir-
o kadar da kıymetli konsolumuz,
sizin en eğlencesi için özel olarak
nasa tarafından tasarlanmıs
olup, her türlü oyun, cd, kaset
vesaire çalıştırmaktadır. Ayrıca
yanında firmamızın heceyesleri olan
memor kartlardan tam ilk adet
mevcuttur. Aletimizin kırkbeş se-
ne paskınmazlık garantisi vardır.
DVD oynatır, halı çırpar, yemek
yapar, indernetten alışveriş bile
yapar. Evi tefendim arzu eden
görmek isteyen gözetir.

Hot, yine mi seni be adam?
Seni be daha vapurarda gömüy-
cem demedim mi ben ha? Ne
satıyorsun a gene? Mafmet, yık şu
nunu terzahanı bunı da a. Bak
kırkoy' e sevkedeceiz.

Tabi amırım

Abi yanlış anladın, dur bak,
30 dakika, izen edeyim ya abi b
raksana tıstımtı ya.

Şte yine ben. Benden hala s-
kımadığın z gelen mailer nızdan
belli. Hep nize çok teşekkür ede-
rim. Bu ay size, Sony, Sega, Nin-
tendo ve Microsoft'un yeni jene-
rasyon konsollarından bahsedee-
ceğim. Bu dört makinenin üçü
henüz piyasaya sürülmediği için
biglerin doğruluğ a konusunda
garanti veremem, her geçen
gün değişiyor çünkü. Hadi baka-
lım km, kiminle nerece e e ya-
pıyor



PlayStation 2 - Dreamcast - Dolphin - X-Box

Sony PlayStation 2, bir y ilik
bek emeden sonra Japonya da
satışa çıktı. Çkmasyla da olay ya-



ratlı. Fakat bu modelde ufak tes-
fek problemler vardı. Avrupa ve
Amerika da çıkacak modelinin
ise problemsiz ve geliştirilmiş na-
lıye Kasım ayında elimize ulaş-
cağını biliyoruz. Makine çok kuv-
vetli işlemci, grafik ve ses özellikle-
rine sahip. DVD formatını tam
destekliyor. Daha önceki yazıla-
rımızdan bu makinenin ayrıntılarını
biliyorsunuz zaten. İnternet



zinden yüksek hızda veri alıs-
versive özel bir PS2 link kablolu-
cağı söyleniyor. Kablo modem
harddisk gibi aparatlar da var.
Dolby Pro Logic ve DTS desteği
var. Mp3 de çalışıyor. Yapıcıları
bu makinenin konsoldan çok, bir
"ev eğlence sistemi" olduğunu
söylüyorlar.

Sony PlayStation 2 Sistem Özellikleri

Mikroiş emci: 28 bit "emot on eng ne"
Sistem saat frekansı: 294,912 MHz
Ana hafıza: Direkt RD RAM



Hafıza kapasitesi: 32 MB
Grafik: "Graphics Synthesizer"
Saat frekansı: 47,456 MHz
VRAM on bellek: 4MB
Ses: SPU2
İnsan sesleri: 48 kanal plus software
Ses hafızası: 2MB
IOP: 70'ş emci
CPU: Core Playstation CPU+
Saat frekansı (seçilebilir): 33,8688 MHz
veya 36,864 MHz
IOP hafızası: 2MB
CD Rom: 24 inç
DVD Rom: 4 inç
Tahmini fiyat: 400\$ civarı
Avrupa'da piyasaya sürüşü: 4 Kasım
2000
Boyutları: 30 x 178 x 78 mm
Ağırlığı: 2,1 kg
Media: Playstation 2 CD-Rom, DVD-Rom,



Playstation CD-Rom

Desteklenen formatlar: Müzik CD's ve
DVD Video
Sollar Kontrol port(2) Memory Kart
slot(2) AV çok kablo çıkışı Optik dijital
çıkışı, USB port(2) PCMC A kart slot

Peki ya oyun devi Sega ne du-
sunuyordu? Nintendo, 64 na
top uyordu, Playstation dört yaş
na geçmişti ve insanlar hala 32X
ve Saturn rezaketlerini unutma-
mıstı. Açılan bir atak yapılmıştı
gerekliydi yoksa bir zamanların

konsoldaki tartışmasız lider Sega
sınıpı gidecekti. Dreamcast's
minde 128 bit makine üzerinde
çalışmaya başladı. Bu data bus'a
sarıp olan ilk konsol Sega'dan
göçtü. Firma bu makine ile büyük
bir atılım yapmak istiyordu.
Oyun probleminin çözülmesi ve daha
çok ayda piyasaya dli oyun sür-
dü. Sony ile anlaşma olan birçok
firmayı kendisine bağladı (mesela
Resident Evil'in son oyununu
Dreamcast'te çıkmasını sebep
Sega'nın CapCom ile anlaşma-
sı). Türkiye şartları için konuşmak
çerçerirse makinenin fiyatı iyiydi
fakat oyunları biraz pahalı gele-
bilir. Playstation'da olan chip
Dreamcast'te olmayacak gibi
görünüyordu ama belirdi o mazı.
Bu makine ne cd ne de dvd ku-
lanmıyor. 1 GigaBytelık veri ka-
pasitesine sahip GDR diye bir
disk kullanıyor. Oysa PS2'deki
bir DVD'nin kapasitesi 18 GB
olacak. Bir de bu GDR'er, nor-
mal cd'lerden bile daha hassas-
lar. En ufak beşiriz bir çizik ile
GDR'i tamamen okunamaz hale
getirebiliyor. Sega'nın 56k inter-
net alması var ama kendi online
servisi hala hazır değil. PS2'nin
çıkışı qitgide yaklaşıyor ve inter-
nete kablo bağlantısı bir yayın
bandı kuracağının sözünü ver-



miş durumda. Sega ilk ayında
yarım milyon sattı. PS2 ise sade-
ce Japonya'da ilk üç günde bir
milyonu aştı. Dreamcast'ın me-
mory kartları pad'lerine takıyor.
Virtual Memory Unit isimli aletler
se Pocket Station'ın lara benziyor-
lar, hem memory kartı hemde
minyatür 8-bitlik oyun makinele-
ri için. Sonic falan gibi
oyunlar var. Dreamcast'ın kont-
rol pad'leri çok kullanışlı ve ye-
di düğme. Neyski Mad Catz



olay fark edip Dreamcast için daha rahat kollar üretmiş. Dreamcast bahsettiklerimi arasında piyasada olan tek makine PS2 çıktıktan sonra özelliklerini ve şartlarını karşılaştırım ve biris ne karar verin derim. Ama ben daha kuvvetli hisliyorum dersene X-Box veya Dolphin'i bekleyin (benin ç tavsiye etmem, onları n akıbet dana bile değil)

Sega Dreamcast Sistem Özellikleri

Mikroişlemci Hitachi SH-4
200MHz saat frekansı
360 MIPS (saniyede milyon işlem)
Saniyede 4 milyon nokta operasyonu
3D hesaplamalar
Grafik işlemci NEC PowerVR Second Generation



Saniyede maksimum 3 milyon poligon render oranı
Doğru-perspektif texture haritası
Noktasız, doğru, trilinear ve anizotropik Mip map filtresi
Renk ışık kaynağı
16.77 milyon renk
Donanım bazlı sis efektleri ve texture sıkıştırma
Super örneklemeye
Hafıza bant genişliği Saniyede 800 MegaByte
Ses işlemci Yamano Super Zeki Ses İşlemci (aynı anda 64 ses üretebilir)
İşletim sistemi Direct X destekli
Windows CE
Ana hafıza 16MB (8MB SD-RAM x 2)
CD-ROM 12-hızlı (Maksimum)
İçindeki modem 33.6Kbps modem.
Fiyatı \$300

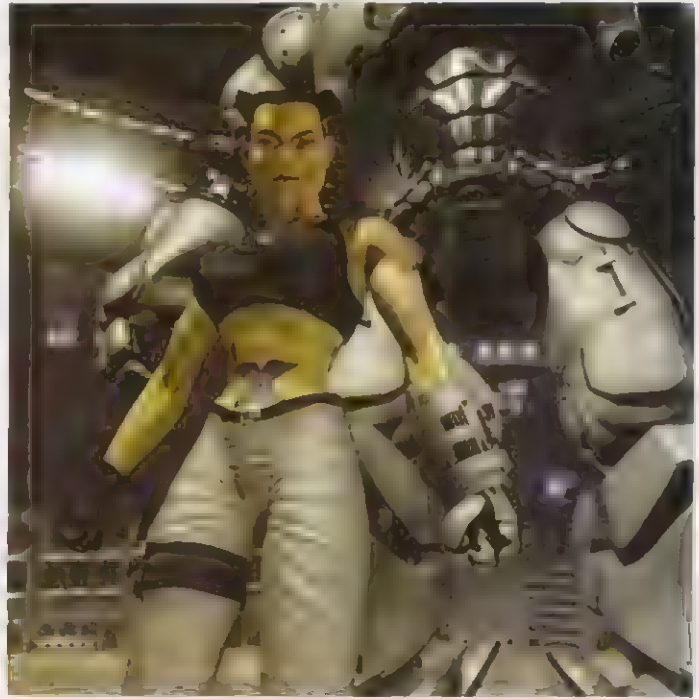
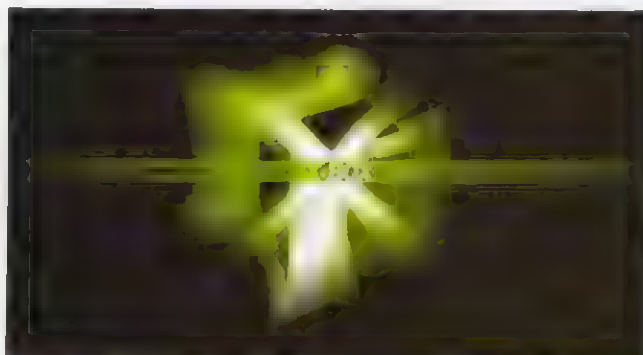
Nintendo ise her zamanki stratejisini zlemeye devam ediyor. Sega ve Sony ile rekabetten her zaman yenik çıktığını iki sene önce fark eden Nintendo stratejisi



ni doğuştan stil 32 bitlik PlayStation ve Saturn'den hemen sonra kendi 64 bitlik makinesini piyasaya çıkardı ve makinesini diğerlerinden üstün olarak anse etti. Böylelikle konsol piyasasında bir yer edindi. Bu kez de, Dreamcast PS2 ve X-Box adında 128 bitlik üç makine kendilerinden söz ettiriyor ve Nintendo da aynı stratejiyi zlemeye kararlı. Bu üç 128 bit piyasaya çıktıktan hemen sonra kendi 256 bitlik Dolphin'in piyasaya çıkartıp meyvalar toplama düşüncesinde. Fakat bu söylediklerimi de yanlış anlamayın, bu alet kesinlikle kalitesiz değil, aksine çok yüksek bir teknolojiye sahip. Mikroislemcisi ne bakar mısınız? Harbiden mikrol

Nintendo Dolphin Sistem Özellikleri

Mikroişlemci
IBM Gekko Processor (IBM PowerPC)
Mimarısının bir uzantısı
400 MHz saat frekansı
Yarı iletkenlik 0.18 mikron Bakır teknoloji



Grafik

200 MHz saat frekansı
Yarı iletkenlik 0.18 mikron
Texture, frame ve Z-buffer için T-SRAM bulunduruluyor

Sistem Hafızası

Yüksek hızlı DRAM Teknolojisi
Hafıza Bant genişliği 3.2 GB / saniye

Dünyanın bir numaralı yazılım şirketi olan Microsoft konsoldu piyasadaki bu patlamayı fark etti ve kendisi de işe koyuldu. Konsollar için kullanılan teknoloji den biraz daha farklı bir teknolojiyi kullandığı X-Box'ın da bir alet üretmeye hazırlanıyor. Şimdi dana önce hiç konsola ilgilenmemiş bir şirketin PS2'ye karşı şanslı olabilir mi demeyin. Microsoft'un bu konuya ayıracak çok daha fazla adamı ve parası var. Microsoft'umcamın üreteceği bu konsol PC'lere daha yakın olacak. Ne de olsa Microsoft için bilgisayar çok önemli. Aletin işlemci yapısı da, şu anda konsol ve macelerde kullanan ve daha hızlı olan risc mimarisidir değil, PC'lerde kullanılan cisc mimarisidir. Pentium III 600 mhz işlemci ve NV15 GPU grafik güçlendirici ile PS2'den daha kuvvetli bir konfigürasyon yaka ayaklarını id

da ediyolar. Şu anda bir PIII işlemci çok daha fazla hız sayılmaz ama olay grafik kartında bilyor. X-Box da, Dolphin gibi soru işaretleriyle dolu. Ama benim tahminim şu ki, Microsoft'un konsola etimine girmesi, bir devrim olacak. Bakarsınız iki sene sonra bilgisayar oyun dergisi diye bısırmaz, yerlerin konsol dergiler alır naz? Dreamcast gibi Joypad konusunda zorlanacaklarını da zannetmiyorum çünkü Microsoft zaten hazırda bir sürü mouse joystick ve direksiyon seteri üretiyor. Ha unutmadan, X-Box ta 8 gb harddisk olacak. PS2'de ise 10GB'dan söz ediliyor.

Microsoft X-Box Sistem Özellikleri

600 Mhz Intel Pentium III işlemci
64 MB 200mhz DDR hafıza (6.4 GB/s bant genişliği)
8 GB Sabit disk
4x DVD sürücü
8 MB memory card
10/100 Ethernet (modem opsiyonu)
USB bağlantısının kullanan dört kontrolör port

Grafik

300 Mhz NV25 NVIDIA core
Saniyede 4.8 g gephixel doldurma oranı
8 texture sıkıştırma desteği
1920x1080 max çözünürlük
DVD ve HDTV desteği

Ses

64 kana.
3D Ses
Midi/DLS2

AC3 decoding

İşletim Sistemi:

DirectX 8 destekli Windows 2000

DIABLO 2 - MULTIPLAYER

Diablo II'nin bir de multiplayer tadı var...

Eee bir ayda ne'er yaptınız bakalım Diablo'da? Sanırım çoğunuz oyunu Normal zorluk seviyesinde bitirmişsinizdir. Belki de kimileriniz bunu Nightmare seviyesinde de başarmıştı. Belki de oyunu farklı karakterlere bitirip oyunun size sunduğu her şeyi görmek istediniz. Epekte aklınızdan geçmedi mi şu oyunu bir de multiplayer olarak oynayalım bakalım nasıl olacak diye. Burada anlatacağım multiplayer evde 2-3 bilgisayar, bağlayıp kurulan bir multiplayer değildi, Blizzard'ın battle.net sunucuları üzerinde oynanan multiplayer olacaktır. Çünkü bu konu hakkında çok fazla mal'adım. Çoğunuz bağlantı bile kuramadığınızı söylüyor olursunuz, bazılarınız ise oyunda bazı kısımları anlamadığınızı. Bunların hepsinin cevabını bu yazıda vermeye çalışacağım.

Niye multiplayer oynamak isteyeyim ki?

Çu! soru. Bu soruya cevap vermek için insanın neden multiplayer oynadıklarına bakabiliriz isterseniz. Önceikle tahmin edebileceğiniz gibi herhangi bir oyunu multiplayer oynamak çok daha farklı bir zevk veriyor insana. Ama elbette bir Counterstrike multiplayer oynamak ile Diablo 2'yi multiplayer oynamak birbirinden çok farklı kavram. Birinde rakiplerinizi yine sizin gibi insanlar ken, Diablo 2'de rakiplerinizin büyük bir çoğunluğunu single player'daki gibi yaratıklar oluşturunyor. Peki nedir bunun sırrı?

Elbette takım ruhu! Düşünün bakalım. Siz bir necromancer'siniz ve bir paladin ve barbarian ile aynı grubasınız. Artık Diabloya ulaşmanız çok az kalmış, ama bay neası! Obi-wan Mage'ler sizi rahatsız bırakmıyorlar ve üzeriniz ateş ve elektrik buyukları gönderiyorlar. Tam bu sırada Paladin grubu etkileyecek bir Salvation elması yapıyor ve grubtaki herkesi element büyüğüne karşı direnç artırıyor. Siz Necromancer olarak siz sarı Mage'lerin üzerini ne Amplify Damage ve Life Tap lanetleri yapıyorsunuz. Artık Barbarian onlara her vurduğunda

maksimum zarar veriyor ve vurduğu sürece hit point'i artıyor. Aralarından bir buyucu öldüğünde siz basıyorsunuz Corpse Explosion yapmaya. Ve kısa süre

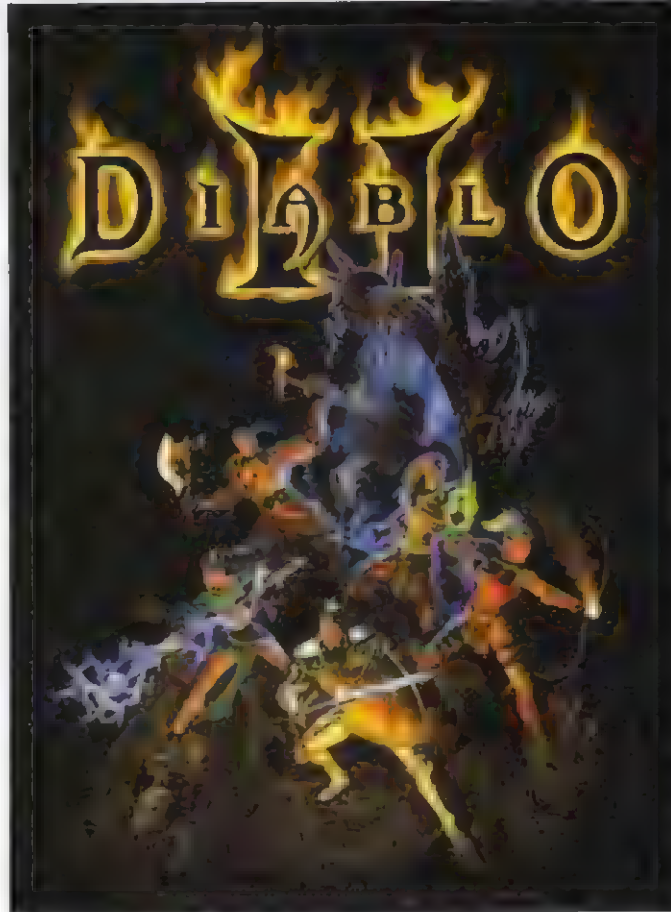
oynamasın anlayamıyorum. Sırf bu da değil, her ne kadar son zamanlarda azalsa da Gem satıları bile vardı. Mesele her cinsten birer perfect gem'in 45\$'a satıldığı

ce puanı 698,434. Ve 29. levele geçtiğinizde o ana kadar toplamış olduğunuz experience puanı 3,902,260. Bunun ne kadar zor olduğunu oynayıp da bu levele ulaşmış arkadaşlarımız bilirler. Şimdi sıkı durun, 48. levelden 49. levele geçmek için gereken experience puanı 3,914,311. Yani 48'den 49'a geçmek için gereken experience puanı 29. levele gelene kadar kazandığınızdan daha fazla. Satılan o Necromancer'in 84. levelden 85. levele geçmesi için gereken puan ise 87,098,226. Nasıl? Hoş değil mi?

Peki ama o kadar experience nasıl kazanılır?

Eğer oyunu single player oynuyorsanız kazanılmaz.!! Şaka, şaka. İmkansız gibi görüne de oyunu çok çok uzun süre oynadığınızı ve bunu da Her I zorluk seviyesinde yaptığınızı düşünürsek, eninde sonunda 85. levele ulaşabileceğinizi söyleyebiliriz. Hatta belki mat ekip birkaç sene sonra 99. levele bile ulaşabilirsiniz (98'den 99'a geçmek için gerekli exp puanı 291,058,498 bu arada hemen hatırlatayım. Bana mal gönderen bir arkadaş bu konuda çok iddialıydı. Paadin'imi 100. levele yapamazsam yasayamam tarzı briseyler söylüyordu. Ona şimdi den kolay geçsin diyorum). Ya da sozumu ger alıyorum, bu birkaç senede olabilecek bir şey değil.

Şte multiplayer farkı burada geliyor devreye. Multiplayer oynarken yalnızca karşılaştığınız basit yaratıkları öldürüp experience kazanmıyorsunuz. İstedğiniz insan oyuncuyu duaya davet edebiliyor ve kazanırsanız onunun, hem de sizin eve'nize göre yuklular bir experience kazanabiliyorsunuz. Bunun hepsini birazdan anlatacağım ama isterseniz öncelikle battle.net üzerinde Diablo 2'nin mantığını kavrayalım. Sürekli adı geçen Server ve Realm nedir, ne değildir, onları bir öğrenelim. Bunun için size doğrudan Blizzard yetkililerine bu konuda sorulan soruları ve onların verdikleri cevapları yazacağım. Benim cum elerimden çok daha anlaşılır



inde alanda yalnızca üç canlı kalıyor. Siz Paadin ve Barbarian.

Tabii ki multiplayer oynamanın herkes için sadece takım ruhu anlamına geldiğini söylersem pek doğru bir saptama olmaz. Bu oyunu sırf para kazanmak için multiplayer oynayan bir sürü insan var. Ebay açık artırma sitesinde takip ettiğim kadarıyla en son 85. levele bir Necromancer ile o zamanlar Europe Realm'de bir numarada yer alan 80. level Barbarian oldukça yüksek fiyatlara satılıyorlar. Yüksek fiyattan bahsettiğin gerçekten az değil, bu tür karakterlerin fiyatları 750\$'dan başlıyor neredeyse. Elbette 80. level bir karaktere ulaşmak hiç de kolay bir şey değil, ama insanların oyundan zevk almak yerine hazır bir karaktere para verip onunla

nı gördüm. Bunun dışında Set Item denilen eşyalar da oyunun para karşılığı satılan yanlarından bir tanesi. Son zamanlarda Frostburn, Ring of Jordan gibi oyunun en iyi itemleri da minimum 30\$'a satılıyor.

Aklıma gelen son multiplayer oynama sebebi yüksek eve bir karaktere sahip olmak. Şunu hemen kabul edelim, single player oynarken 50. levele bir karaktere ulaşabilmek bile hiç de kolay değil. Oyunu en az bir kere bitirmiş olanlar bilirler, özellikle 25. levelden sonra level atamak oldukça uzun zaman almaya başlıyor. Çünkü bir sonraki levele geçmek için gereken experience miktarları giderek artıyor. Örnek verelim 28. levelden 29. levele geçmek için toplamın gereken experien-

o olacaktır

S. Realm nedir?

C. Realm, birlikte çalışan bir sunucular sistemidir. Battle.net'teki farklı realm'ler özette birbirinden ayrılmış sunuculardır ve bunların tümü Diablo 2 için ana sistemi oluşturmaktadırlar.

S. Battle.net'in realm'ler halinde olmasının sebebi nedir?

C. Realm'leri kullanan battle.net değil, Diablo 2'dir. Böylece herkes Diablo oynayabileceği hızlı yerel bir sunucuya ulaşabilecek. Bu çok önemli çünkü Diablo gibi bir oyunda hızlı bir bağlantıya sahip olmak gerekli. Diablo 2'yi diğer online oyunlarla karşılaştırmak lazım. Herhangi bir zaman da bu oyunu online oynayacak en az 50000 kullanıcı olacağı tahmin ediyoruz. Bu kadar kişiyle başa çıkabilmek için sunuculara binecek olan yuku dağıtma ve bunu kontrol edilebilir hale getirmelisiniz.

S. Realm'ler neye göre ayrılıyor?

C. Şu anda realm'ler kıtalarla göre ayrılmış durumda. Avrupa, Kuzey Amerika ve Asya gibi. Oyuna başladığınızda size en yakın ve en hızlı realm'den haberdar edileceksiniz.

S. Karakterimi bir realm'den diğerine aktarabilir miyim?

C. Şu anda bu teknoloji mevcut değil, ama üzerinde çalışmaları yapılıyor.

S. Kaç çeşit realm var?

C. İki çeşit. Kapalı b.net realm ve açık b.net realm. Kapalı realm'lerdeki karakterleriniz sizin HD'nizde değil, b.net sunucularında saklanır. Bu karakterinizi açık realm'e aktardığınızda, o andaki kapalı karakterinizin bir kopyası HD'nizde yaratılır ve bununla single player olarak oyuna devam edebilirsiniz. Ama açık bir karakteriniz kapalı realm'e transfer edemezsiniz.

Evet sınırlı realm olayına yeterince açıkık getirmiş olduk. Peki ama bu Türkiye için durum nedir? Oyuna girdiğimizde bir slide show mu izleyeceğiz, yoksa normal bir hızda kardeş kardeş diğer ülkelerden insanlarla oynayabile-

cek miyiz?

Türkiye ve multiplayer olayı

Diablo 2 beta testine seçtiğimi öğrendiğimde işte aynen bu sorular düşünmüştüm. Nasıl düşünmeyeyim ki, herhangi bir oyunu bırakıp yabancı bir sunucuda oyun oynamayı, Türk sunucularında bile oynadığınızda ciddi yavaşlıklar yaşanıyor. İşte bu kuşuklar altında yüklemiştim Diablo'yu. Önce battle.net üzerinde kendime bir account açtım. Sonra karakterimin ismini girmem istendi. Karakterimi de yarattıktan sonra Avrupa realm'ine bağlandım. Açık olan oyunların listesi sağ tarafta görünüyordu. Önce bir taneesine girdim. etrafta benden başka alt Barbarian'da vardı (beta testte mevcut olan tek karakter Barbarian'dı çünkü). Hem bir test yapmak için sağa sola koşturdum, Rogue Encampment'tan çıkıp birkaç yaratığa daldım. Gözle görür bir yavaşlık yoktu. Yine de emin olmak için o oyundan çıkıp başka bir oyuna girdim. Oyun yine hızlıydı, hatta bu sefer diğer Barbarian'lardan kişile grup kurup Den of Evil'ü kuşesni bile tamamladık. Acıkkası o gece Blizzard'ın multiplayer olayına y bir çözüm getirdiğini düşünmüştüm. Ama bu fikir oyun piyasaya sunulduktan sonra değişti. Stress test yalnızca 100.000 kişiyle sınırlı tutulmuştu ve ben mi gördüğüm ortalama sayı 15000-20000 oyuncu arasındaydı. Ama oyun çıktıktan sonra bir anda bu sayı inanılmaz derecede arttı ve Blizzard sunucularında ciddi sorunlar yaşamaya başladı. Bir ara Avrupa realm'i artan yoğunluğu kaldıramadığı için bir gün süreyle bakma bile aındı. Ama neyse ki Blizzard elini çabuk tuttu ve realm'lerin optimize ederek yeni den hızlı bağlantılar sağlamaya başladı. En son oyuna girmeyi denediğimde realm'e bağlantı biraz yavaş oldu ama realm üzerin de açık olan oyunlarda herhangi bir sorun yaşamadım. Ülkemizdeki ISS'lerin hızı stabil olmadığından zaman zaman anlık duraklamalarla karşılaşmanız mümkün. Hatta ver transferi olmadığından bir web sayfasının yarıda kalması gibi, veri transferi olmadığı zaman oyundaki diğer kişilerle irtibatınız da kesilebiliyor. Ama oyun sizin için devam ediyor. Yine et-

rafta döşüp yaratıklarla oynasabiliyorsunuz. Ama eğer bir grupla birleşseniz sizin biraz daha zor size güvendiğiniz bir anda grubunuzdaki farkında olmadan yalnız bırakmak pek de hoş bir şey değil. Bu uzun paragrafı özetleyecek olursak, Diablo 2'yi multiplayer oynadığınızda sunucu performansını size fazla sıkacağına sanmıyorum. Savaşlarınızın çoğunun sanılara karşı değil de yaratıklara karşı olacağından, karşı tarafın size bu geçiş nedeniyle üstünlük sağlaması diye bir olay yok. Büyük bir ihtimalle oyundan memnun kalacaksınız. Ama yine de zaman zaman olan ağlarınsız çıldıracağına, 10 metrelerdeki yaratıkların size melee atak yaptıklarına, ilerken haritada gözükmesüne rağmen birden oyun alanının bitmesine, siz oyununuzu oynarken aslında 5 sn önce olduğunuza şahitlik yaparsanız şaşmayın.

Gelelim az önceki experience konusuna

Diablo 2'deki experience sistemi single ve multiplayer da farklıdır. Önce size single player'ın exp sistemini vereceğim.

SP: Diablo'da aldığınız exp. ilk olarak yaratıkla sizin aranızdaki level farkına bakılarak belirlenir.

Eğer yaratığın level'i sizinkin den en fazla 5 küçük ya da büyükse o yaratığa belirlenen exp pointini tamamını alırsınız (bu rasi çok saçma küçük olayı anlamada, kendinizden 10 level büyük bir yaratığı öldürdüğünüzde çok daha fazla kazanmanız gerektirir). Aptalka daha düşük exp kazanıyorsunuz.

Eğer yaratığın level'iyle sizin-

arasındaki fark 6'sa gerçek exp'in %80'i alırsınız. Bu yüzde aradaki fark 7 olunca %60, 8 olunca %40, 9 olunca %22.5 ve 10 veya daha fazla olunca %5'e düşer. Eğer karakteriniz 75. level'e geçmeyi başarırsa normal exp'in yarısını, level 80'e gelirse üçte birini, level 85'e gelirse dörtte birini ve level 90'a ulaşırsa beşte birini alır (buna "Exp. A" diyelim, aşağıdaki formüllerde kullanacağız). Bu da sanırım 99 level'e gelmenin neredeyse imkansız olduğunu açıklıyor gibi sanki, değil mi?

Oyunda özel bir ismi olan süper unque yaratıklar haricinde bir de özel bazı yaratıklar var. Bu yaratıklar normal olanların gelişmiş halleri. Bunların isim kısmında ekstradan Minions (X2 HP), Champion (X6 HP, +2 Level) ve Unique (X8 HP, +3 Level) yazar. Eğer Championları öldürürseniz o yaratığın normal exp'inin üç katını, Unique'leri öldürürseniz beş katını alabilirsiniz.

MP: Oyunu multiplayer oynamak demek ila bir partinin içinde oynamak demek değildir. Aynı oyunda sizden başka oyuncular da bulunur ve herkes kendi görevini oynayıp kendi başının çaresine bakabilir. Böyle bir durumda kim yaratık öldürürse onun exp'ini alır. Eğer iki kişi parti olmadan aynı yaratığa saldırırsa son vuruşu yapan tüm exp. alır (gene de olmaz bu ama, aynı hantada oynayacaksınız çok yüksek ihtimalle party yaparsanız çünkü).

Bir oyunda karşılaştığınız kaçacak yaratıkları nazırlarken ilk önce oyunda kaç kişinin olduğuna bakılır ve yaratığın Hit Point' o sayıyla çarpılır. Böylece ne kadar çok kişi olursa o kadar uzun varmak gere-



kır. Buna göre alınan exp. da değişiyor tabii, ama aynı oranda değil. Çok kişili bir oyunda o dürdü qunuz yaratığın exp. i şöyle hesaplanıyor

Exp. B = (Yaratığın normal exp.) * [((oyuncu sayısı)-1) X ((2/3)(Yaratığın normal exp.))]

O yüzden parti olmasanız bile daha çok exp. kazanmak için multiplayer oynayabilirsiniz. Ayrıca oyundaki diğer karakterlerle her zaman trade olayına girmeniz mümkün. Nitekim

Ama eğer parti olursanız, o zaman işler değişir. Grup ve takım ruhu, tüm silan ve büyülerinize aynı bir anımlı katar, herkes daha mutlu olur. Önce ki ekranın soğukluğunda grubunuzdaki diğer karakterlerin statüsünü ve HP'nin görürsünüz. "P" tusuna basarak her keskin nerede olduğunu anlamanız da mümkün. Aldığınız exp. ların ise oranı şöyle hesaplanır

Exp. C = (Exp. B) X [(sizin leveliniz) / (oyundaki karakterlerin level toplamı)] X (Exp. A)

Yani grubunuzda kim bir yaratık öldürse onun exp. herkesin level'na doğru orantılı bir şekilde dağıtılır.

Bunlara ekstradan da eğer yaratığı öldüren son vuruşu yapıyorsanız %10'luk bir bonus alırsınız.

ÇOK ÖNEMLİ NOT : Yüksek parti exp. sistemi ancak ve ancak diğer elemanlarla aynı haritadaysanız geçerli. Binniz Halls of Dead Level 1'de, diğerin z Level 2'de olsa bile herkes party oynamıyormuş gibi exp. alır. O yüzden eğer party exp. den yararlanmak istiyorsanız, takım arkadaşlarınızla bir şekilde aynı haritada olmaya bakın.

Oyunu bir kere bitirdiğinizde (batt'e net üzerinden tabii) Hardcore karakter yapabilmek imkanıınız olacak. Hardcore karakterlerin sadece bir tane yaşam hakkı var. Yani aynı gerçek hayatı gibi sadece bir defa ölebiliyorsunuz. Sonra oyun biter ve o karakteri bir daha kullanamazsınız. Hardcore oyuncuları diğer oyuncularla farklı bir ladder'da bulabilirsiniz. Bu bir çeşit s ralamadır ve experience'a göre en iyi 10 kişinin smi gözüktür. (ladder'da karakterlerini tüm dünyaya göstermek isteyenler simdi k bu hayalet unuttu, çünkü aydu bağlarının fazlası yoksa Tur

kiye'den hardcore'da minimum 60. level'a, normal oyundada minimum 75. level'a girmek hiç kolay değil!

Eğer oyunu bir kez bitirseniz nightmare seviyesinde de oynamaya başlayabilirsiniz (onu da bitirseniz ne olur). Bu seviyelerde yaratıkların bir sürü özellikler kazanması dışında, her oduğunuzda exp. kaybetme gibi de bir dezavantaj eklenir. Bu dezavantaj, nightmare seviyesinde bir sonraki level exp. ınızdan şu anki exp. ınızın çikartılmış halinin %5'i, hell seviyesinde de %10'dur. Yani 800.000 exp. dayısanız ve bir sonraki level 1.000.000 exp. dayısa, nightmare de olursanız (1.000.000 - 800.000) X %5 = 10.000 exp., hell de olursanız (...) X %10 = 20.000 exp. kaybedersiniz.

Exp. konusunda ekleyeceğim son önemli not ise, başka yaratıklar tarafından canlandırılmış yaratıkları öldürdüğünüzde bir daha exp. almadığınız. Yani o h ne güzel canlandırıyor, o öldükçe yenisi çıkıyor, exp. çinde yüzücem diye sevinen erdenseniz, boşuna zaman kaybediyorsunuz demek tir.

Eğer p'ayer killing yaparak experience kazanmak istiyorsanız bir karaktere duel telif etmeniz. Bu durumda kınız arasında yapılacak bu savaşı dışarıdan hiç kimse müdahale edemeyecektir. Bir 45. level Sorcerer, bir 55. level Barbarianı yendiğinde kazanacağı experience oldukça yüksek olacaktır. Her karakterin diğerlerine karşı getirdiği çeşitli taktikler sayesinde arada level farkı olsa bile kimin kazanacağı belli olmayabilir. Belli bir level'a ulaştıktan sonra duel yoluyla (ve biraz da şansınızın yardımıyla) üst level'ere ulaşabilirsiniz. Yalnız P vs P'da damage'lar ve skill'ler biraz farklı olacaktır. Eğer skill tanıtımında "enem es" yerine "monsters" yazıyorsa, bu skill diğer p'ayer'lar üzerinde kullanamazsınız demektir. Ama esas önemli olan tüm silan ve büyü damage'larının yararıdır. Hele paladin'in thorns büyüsünü kullanarak tek vuruşta karşısındakini öldürmeyi düşünen oyuncular hiç sevinmesinler, çünkü thorns skilli p vs p'de sadece 1/10 oranında geçerli. Eğer rakibinizi öldürmeyi başırırsanız üzerinde isim, mesleği ve level yazan kulağı, taşıdığı tem'lar ve norma de bir yaratık

tarafından olduğunda ne kadar altın kaybediyorsa o kadar altın alabilirsiniz (ama unutmayın ki üzerinde kalan diğer altınlar, normal oyundaki gibi düşmeyecektir sadece norma de tamamen kaybolan altın yerden toplayabilirsiniz).

Altın yumurtlayan Diablo

Eğer bir grubunuz varsa oyunda toplam altınların daha azının cebinize girdiğini görürsünüz, çünkü aynı exp. gibi toplanan her altın grubun tüm üyeleri arasında paylaştırılır. Ama hiç bir şekilde level'ları baz alınarak değil, tam o arak eşit olur bu paylaşım. Bunu hiç bir şekilde engelliyemezsiniz. Onar da olsa, siz de alsanız altınlarınız beraber çoğalacaktır. Ancak yine aynı exp. da oduğu gibi bunun için de aynı haritada olmanız lazım. Haritanın nersinde olduğunuzun hiç bir şekilde önemi yok, ama aynı oyunun aynı levelınızda olmanız şart.

Oyunda toplam taşıyacağınız altın miktarı karakterinizin levelı çarpı 10.000 dir.

Ve eğer battle net'ten oynarken öldürseniz kaybedtiğiniz altın da single player oynarkenkinden farklı ve acımasız olacaktır. Öyle ki, single player da olursanız sadece sizin üzerinizde bulunan altınlardan level'nız başı 500 altın alınır. Ama multiplayer da olma gâfletinde bu unursanız toplam altınızın en fazla %20 olmak üzere level'nız kadar yüzde kaybedersiniz. Ama önemli olan bu yüzde değil, giden altının toplam altınızdan olması. Yani üzerinizde hiç altın taşımasanız da kasabadaki sandığınızdan (stash) altınınız azalacaktır (o yüzden biraz az gitsin diye her kasabaya geldiğinizde taşıdığınız eşyaların bakımları yapmayı öneriyorum, böylece en azından biraz sonra olursanız altının z boşaltılmamış olur, daha az altın kaybedersiniz). (Bu arada kasabadaki sandığınızın toplam altın taşıma kapasitesi her on levelda bir 50.000 artar. Yani 8. levelda bir karakterin 50.000 taşıyabilirken, 52. level'daki 300.000 taşıır).

Birazcıkta karakterler için multiplayer taktiklerine ne dersiniz?

Amazon: Bir multiplayer oyunda Amazon yakın dövüşleri

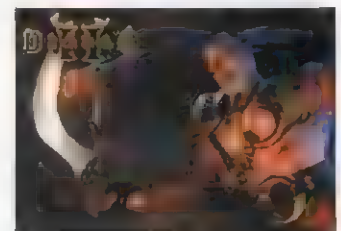


Paladin veya Barbarian'a bırakmalı ve onları uzaktan yapacağı saldırılarla destek emelidir. Bu yüzden yanınızda iyi bir büyüci yay ve en az üç ok kılıfı taşıması şart. Eğer Amazon'unuzu yalnızca multiplayer üzerinde yoğunlaştıracaksanız Javelin yerine Bow skill'lerine yüklenmeli, ve her ihtimale karşı gruptan uzakta bir saldırı halinde yardımcı olması için de Dodge gibi bir pasif skill öğrenmeli siz.

Amazon'un atacağı oklar grubundaki üreye isabet etmeyeceğinden Multiple Shot ve Strafe gibi skill'ler oldukça işinize yarayacak. Eğer yeterince uzaktan durursanız yakın dövüş halinde yaratıkları siz ile savaşılmaya çalışmayacak ve kolay birer hedef olacaklardır.

Amazon ile dikkate almanız gerekenlerden bir tane ping süresidir. Eğer bağlantınız yavaşsa (300ms'den daha yüksek ping zamanınız varsa) nişan almanın çok fazla önem taşımadığı skill'ler size daha çok yarar. Mesele Multiple Shot ve Strafe atıldıklarında bir hedefe isabet etme ihtimali daha yüksektir, veya Guided Arrow ne de kendisinden bulacağından nişan almanıza gerek yoktur. Freezing Arrow da yaratıkları dondurarak yakın dövüşteki grup elemanlarınıza bonus sağlayabilir.

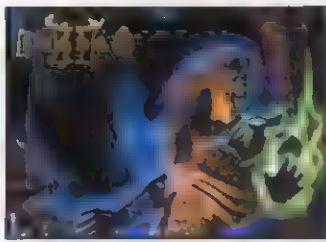
Barbarian: Bir barbar olarak göreviniz grubun kas elemanı olmak. Grup dolaşırken daima en önde olabilirsiniz ve saldırılarla karşı karşıyabirsiniz. Eğer grubunuzda uzaktan saldırı yapan kişiler varsa, yaratıkların güçlü olanlarını onlardan uzak tutabilir ve onları destekleyebilirsiniz.



Hangi skill'leri seçeceğinize göre. Bir kere o büyü ile ilgili olan skill'leri diğerlerine bırakın. Sizin öncelğiniz direk saldırı ile ilgili olanlar -mesela Bash- o malili. İlk seviyelerde öğrenebileceğiniz Leap Attack ve Whirlwind gibi skill'ler de grubunuzun (veya sizin) çok işine yarayacak.

Eğer yüksek lag'e sahip bir oyundaysanız özellikle dikkat etmeniz gereken bir durum var. Oyunun aniden bir anlık yavaşladığı durumlarda savaş ortamından uzakta olan karakterler çok fazla etkilenmezler, ama size o anın tam ortasında olduğunuz için zor bir savaşta kendinizi olmeye yakın bulabilirsiniz. Böyle durumlarda grubunuzdaki bir town porta yapmayacaklarsa, cesed nize hemen ulaşabilirsiniz. Aksi halde biraz koşmanız gerekecektir.

Necromancer: Sizin grubun destek elemanısınız. Elbette Barbarian ve Paladin gibi ön saflarda savaşabilirsiniz ama oyunda ilerleyip çok güçlü yaratıklarla karşılaşınca, sizi bir fare gibi öldürebileceklerini göreceksiniz. O yüzden yapmanız gereken savaş ortamından biraz uzakta durup yaratıkların yanına bir Blood Golem yaratmak ve bir öldüğü anda da Corpse Explosion ile katliam yaratmak.



Lanetlerinizi kullanmaktan sakın çekinmeyin. Bir grup yaratığın üzerlerine yapacağınız Amplify Damage ve Life Tap lanetleri, onlara yakından saldırmakta olan elemanlarınıza çok yarayacaktır.

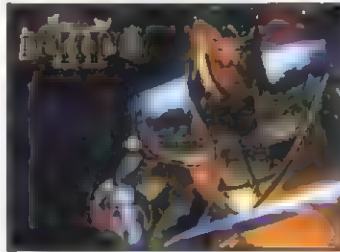
Kullanabileceğiniz bir diğer taktik ise yaratıkların bir kısmının dışkının yakın dövüştekilerden çekmek veya kendinizden uzaklaştırmak için kullanabileceğiniz Blood Golem + Iron Maiden kombinasyonunu. Blood Golem'e saldıran yaratıklar size hayat kazandırırken, Iron Maiden yaratıkların verdikleri zararın iki katını kendilerine almalarına ve çabucak ölmesine ne-

den olabilir.

Eğer uzaktan zarar verme işine siz de katılmak istiyorsanız Bone Spear skill'in de ranatça kullanabilirsiniz. Yüksek seviyelerde oldukça zarar veren bir skill bu.

Zaten summon ettiğiniz yaratıklar sayesinde savaştan uzakta kalıp da exp alan necromancer'ın hardcore ladder'ında en iyi ilk üç sırayı paylaşıyor.

Paladin: Paladin kesinlikle bir multiplayer için yaratmış bir karakter. Zaten Diablo 2'nin kılavuzunda da onun grubunun doğal lideri olduğu belirtilmiş. Gerçekten de auraları sayesinde grubun-



daklere asırı derecede yardımcı olabilen bir karakter. Bu yüzden auraların ne zaman, nasıl kullanacağını iyi bilmeniz gerekiyor.

Paladin yakın dövüşte de oldukça iyi olduğundan Necromancer ve Sorcerer gibi kolayca zarar görebilen karakterleri koruyabilir ve onların yakınında yer alarak auralarından faydalanmalarını sağlayabilir. Prayer gibi hayat artırıcı, Meditation gibi mana artırıcı auralar özellikle bu tür büyü ağırlıklı, fiziksel olarak zayıf karakterler için her zaman çok yararlı olacaktır.

Bu auralar içinde en yararlılarından birinin Thorn olduğunu fark edeceksiniz. Thorn aurasını kullandığınızda ağ sebebiyle doğru duruş nişan alıp da vurmadiğiniz yaratıklar size vurduklarında verdikleri zararın üç ve daha fazla katını kendileri görecektir. Özellikle Necromancer'in Iron Maiden ile birleşince yaratıklar size vurduklarına pışman oluyordular.

Sorcerer: Yakın dövüş denildiği zaman en kuvvetli karakter olan Sorcerer, multiplayer oyunlarda harikalar yaratabiliyor. Özellikle de eğer dövüşünüzün yaratıklar arasında diğerlerini dinleten bir yaratık varsa, diğerleri bu min onlara uğraşırarken onları bir tane Blast Hurlatıp yavaşatabilir ve



sonra da bir Fireball ile isni bitirebilirsiniz.

Özellikle Soğuk tabanlı büyüleriniz oyundaki grubunuz için farz olacak. Bu sayede yaratıkları dondurabilirsiniz, ve yakındaki elemanların ne hiçbir saldırıya uğramadan onların işlerini bitirebilirsiniz. Zaten oyunda ilerlemek isteyenler için, ileri seviyelerde yaratıkların tüm elemental damage'ara karşı resistance'i o kadar gorceksiniz ki, sadece cold sınıfı büyülerde rakı binizin resistance'ini düşüren mastery var. Bazen ise sınıf dışı kadar işinize yaramayacaktır. Warmth, Glacial Spike, Fire Wall favori büyüleriniz olsun.

Eğer lag'e yakalanırsanız ne-



men Teleport büyüsü kullanarak savaş alanından uzaklaşın, aksi halde kendinizi çok çabuk ölmüş-

durumda bulabilirsiniz. Böyle durumlarda Nova ve Fire Wall gibi büyüler de lag sırasında size yaklaşıp yaratıkları yeterince oya alacaktır.

Tabii ki oyunu böyle netten oynatabilmek için orijinaline sahip olmanız gerekiyor. Hiç bir şekilde kopyasıyla oynayamayacağınız oyunun orijinali de ne yazık ki Türkiye'de bulunmuyor. Genye tek bir seçenek kalıyor yurt dışından getirtmek. Benim (Gökhan) yol parası dahil 52\$ getirttiğim firmayı herkese tavsiye ederim. Normalde 3 haftada gelmesi gereken 2 günde gelen oyunu www.cdmg.com adresinde bulacağınız chips&bits firmasından getirtceksiniz. Gördüğüm kadarıyla benzerlerden daha ucuz ve daha hızlı bir yer.

Diablo 2 sizin de göreceğiniz bir anlatı bitmez. Sizin fazlasıyla yardımcı olduğumuzu düşünüyoruz, yine de her sorunuzu oyun içi de olmak üzere her derdiniz dinleriz, buralarda olacağız ama hangi zorluk seviyesinde oluruz bilmem... :)

- Eser Güven

- Gökhan Habiboğlu



ICEWIND DALE

Baldur's Gate'in kardeşi için taktikler

Sonunda çok uzun zamandır beklediğim Icewind Dale'e kavuştuk. Açıkçası ben Baldur's Gate ve Torment'ten sonra yine bu türde bir oyunu sabırsızlıkla bekliyorum. Benim için bu tür oyunların ayrı bir önemi var, çünkü strateji yazısı yazmak için oyunda var olan tüm quest'leri bulup oynamaya çalışıyorum. Ee, tabiri cazip de yalnızca oyunu bitirmek için gerekli olanları oynamam adam gibi bir strateji yazısı olmaz, ve böylece oyunun bir oyuncuya sunduğu her şeyi de görmüş oluyorum. Eğer siz de bu yazıyı takip ederseniz oyun da görmedüğünüz bir şeyler kazanmayacaktır. Bu yazıda oyunda vereceğiniz en önemli kararlardan olan karakter yaratma hakkındaki yeterli bilgiye sahip olacaksınız ve bu sayılı sayfa sayımız yettiğince oyunda ilerleyeceksiniz. Başlıyoruz.

KARAKTER YARATMAK

Bir FRP oyununun en önemli kısmı, Icewind Dale'de oyunda kullanacağımız grubu başlatmaktır. Oyun sırasında BG'de olduğu gibi grubumuza hemen hiçbir NPC katılmıyor. Ama oyun sırasında istediğimiz karakteri seçip, yerine başka bir karakter yaratma imkanı var. Tabiri cazip bu karakterin kazandığı tüm experience'nin boş geçmesi anlamına geldiğinden böyle bir şey yapmak pek mantıklı değil. O yüzden başta oldukça mantıklı düşünüp içim ze sinecek ve oyunda zorlanmamamızı sağlayacak bir grup yaratmalıyız. Bu arada hemen belirtelim, oyunda 16 karakter kullanmak zorunda değiliz. İsterseniz tek bir kişiyle bile oynayabilirsiniz (tabiri cazip böyle bir şey intihar ile eş anlamlı olur). Grubtaki eleman sayısı ne kadar azsa kazandığınız exp. o kadar az sayıya bölüneceğinden kişi başına düşen exp. fazla olacaktır. Ama siz ben idrinciyim. 6 kişiden vazgeçmeyin.

Gelelim kuracağımız gruba. Hemen söyleyeyim, oyundaki tüm karakterler size anlatmaya çalışıyor çünkü sanırım hepimiz bir

Bard veya Druid'in ne olduğunu, Human ile Elf arasında ne fark olduğunu biliyorsunuzdur. Hem bu bilgilere oyundan da ulaşabilirsiniz. Bunun yerine size grup kurarken dikkat etmeniz gereken noktaları anlatacağım.

Bir kere grupta mutlaka olması gereken dört karakter var. Fighter, Cleric, Druid, Mage ve Thief. Bu karakterler olmadan oyunu bitirmeniz çok zor. Diğer üç karakter için de Fighter tercih etmenizi öneririm, bunun çok yararlı olduğunu göreceksiniz. Oyunda bu ya da farklı bir grup kurmak çok mantıklı değil çünkü hemen siz kendi grubumuza söyleyeyim böylece anlatacağımız daniya anlaşılacaktır.

Dwarf	Fighter	Chaotic Good
Human	Fighter	Chaotic Neutral
Human	Fighter	Neutral Good
Elf	Fighter/Thief	Chaotic Neutral
Half-Elf	Cleric/Ranger	Neutral Good
Elf	Conjurer	Chaotic Good

Gelelim neden böyle bir grup kurduğuma. Dwarf'ların böyle karşı dirençli olması ve HP'lerinin yüksek olması onları Fighter o-

mak için uygun kılıyor. Ama grubu bir tane dwarf yeter.

Bir karakteri yalnızca Thief yapmanın bir anlamı yok, çünkü sadece tuzakları etkisiz hale getiren bir karakter oyunda çok da faydalı olmayacaktır. Bu karakterin Bow özelliği ne bir puan verirseniz pishan olmazsınız. Ben genelde bu karakteri yakın dövüşe sokmuyorum, Stealth ile düşmana backstun yaptıkları sonra ana grubun arkasına çekip ok ile saldırtıyorum. Oldukça etkili oluyor. Ayrıca düşman ilk onu gördüğünden genelde diğerlerini takip mayıp sadece ona odaklanmaya çalışıyor. Böylece FT grubun etrafında çember çizirken, grubun düşmanı hemen öldürebili-

yor, Level atada kca özelliği. Stealth özelliği ne puan verir. Pick Pockets'e se vermenize gerek yok çünkü ise yarar bir özellik değil.

Thief için geçerli olan, Cleric'in de geçerli. Ama Fighter/Cleric yerine Ranger/Cleric daha ilgil seçilir. Çünkü böylece Ranger'in

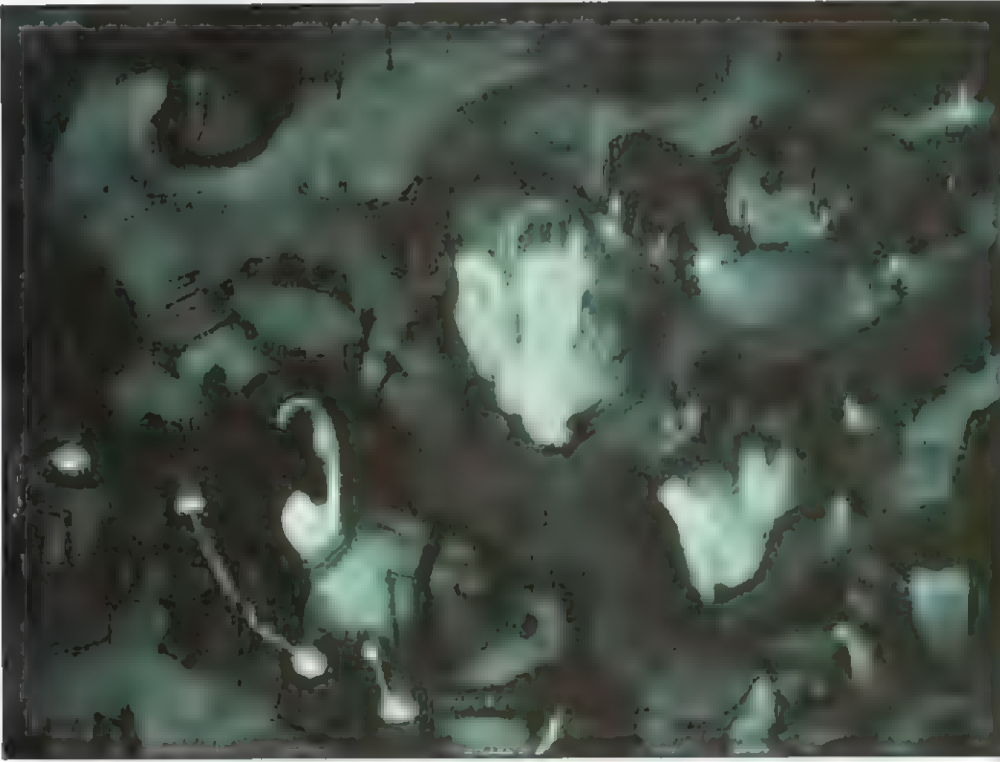
Charm Animal ve Stealth özelliklerini de kullanabiliyorsunuz. Hem de HP normalden yüksek oluyor.

Mage için yapabileceğiniz iki seçim var. Ya normal bir Mage alacaksınız ya da Specialist Mage alacaksınız. Size tavsiyem Conjurer almanız. Çünkü hem oyunda bulunan tüm büyüler kullanabileceksiniz, hem de Specialist olmanın getirdiği bonus büyüler alacaksınız.

Ayrıca ek olarak Human Fighter'lardan birini Dual Class ile Mage veya Druid olarak kullanmak isteyebilirsiniz. Eğer tercihiniz bu yönde olursa bu karakteri yaratırken Mage için Intelligence'ni 17, Druid içinse Charisma'ni 17 ve Alignment'ini True Neutral yapmayı unutmayın. Aksi halde 2. Level'e geçtiğinizde bu sınıfların minimum gereksinimleri ne sahip değilseniz Dual yapamazsınız.

Bunların dışında Cleric yerine Druid tercih edebilirsiniz (Tüm Undead özelliği olması bile dahayı büyüler var). Ayrıca oyunda 16 karakterden yalnızca Bard'ın kullanabildiği çok güzel eşyalar da karşılıyorsunuz. Bu yüzden





grupta bir de Bard olmasını düşünebilirsiniz (Dua Class olabilir mesela)

Alignment'lara dikkat ederseniz hiç Lawful karakter o maddeyi göreceksiniz. İşte burası tamamen size kalmış bir seçenek. Ben kurallara bağlı olmayı sevmeyimden Lawful karakter kullanmıyorum. Burada dikkat etmeniz gereken şey karakterlerin Alignment'larının birbirine yakın olmasıdır.

(Bu arada belirtmeden geçemeyeceğim. Oyundaki karakter portres çizimleri gerçekten olağanüstü. Sizi gerçekten oyuna bağlayan en büyük emenlerden birisi de bu zaten. Mesela female cleric karakterim için kullandığım portre sevdiğim kıza çok benziyor. Hatta adını da Irene'e yakın olsun diye Irene koydum, böylece ister istemez o karaktere bir şey olmasın diye dikkatli oynuyorum. Siz de mutlaka böyle bir şeyler yapın. Oyundan aldığınız zevkin çok daha artacağını göreceksiniz.)

TAM ÇÖZÜM

Yine her zamanki gibi quest'lerden kazanacağınız exp puanlarını yazıda bulacaksınız. Quest'ler mümkün olduğunca ayrı ayrı yazmaya çalıştım. Bazı quest'lerin yardımcı mı, yoksa

ana quest mi olduğundan yüzde yüz emin değilim ama ana quest olduğundan emin olduğum quest'lerin başında AQ harflerini göreceksiniz. Oyunda ilerlemeniz için bunlar yeterli. Eğer burada göremediğiniz bir quest olursa lütfen haber verin.

PROLOGUE Easthaven

● Winter's Cradle Tavern'e girin. Buradakilerle ve barmenle konuşun. Bir kısı size knucklene ad verecek. Ayrıca barmen sizden alt kattaki bcekler temizlemenizi isteyecek. Alt kata inin ve dört bceği öldürün. (1200 xp)

● Haritanın ortasındaki balıkçı kulübesindeki sarnos balıkçısından şarap isteyecek. Pomab's Emporium'a girin ve şarap satın alın. Şarabı balıkçıya götürün. (1200 xp)

● Yine ortadaki Jhonen ile karşılaşacaksınız. Rüyalari için sizden yardım isteyecek. Haritanın en sol alt köşesine gidin ve buradaki El'sa ile konuşun. Size vereceği kılıcı Jhonen'e götürün. (1200 xp) Tekrar El'sa ile konuşun. (1200 xp)

● Balıkçı kulübelerinden birinin yanında Apsele Screamender ile karşılaşacaksınız. Kulübedeki kurdu öldürmenizi isteyecek. Kapı kilitli olduğundan Thief ile açmayı deneyebilir veya Fighter'lardan biriyi kapıya saldırabilirsiniz.

İçindeki kurdu öldürün. (1200 xp / Apsele's Dagger)

● Sağ alttaki köprüde Damer ile karşılaşacaksınız. Aşağıda goblinlerin olduğunu söylüyor. Ona elinizdeki knucklehead'ı verin. (1200 xp)

● Temple of Tempus'a girin. Accalia ve Everard ile konuşup bilgi alın. Hrothgar'ın evine gidin. Evin nerede olduğunu sorduğunuzda herkes söylüyor. Hrothgar'a sefere katılacağınızı söyleyin. Sefere çıkmadan önce Hrothgar'ın verdiği görevi tamamlamamız gerekli.

Sağ alttaki köprüyü takip edip bir yan harabaya geçin. Buradaki kurtları öldürüp mağaraya girin. Bu mağarada Orc'lar ve Ogre'ler var. Mağaranın sol alt köşesinde

bir sandıkta Caravan Contact bulacaksınız. Bunu alın ve Hrothgar'a geri dönün. (2400 xp). Verdiği listeyi Pomab'a götürün ve Hrothgar'a geri dönün. (1200 xp). Artık yola çıkmaya hazırsınız. (Bu arada Caravan Contract'ı Hrothgar'ın evi ile Tavern arasındaki evde yaşayan fishmonger'a vererek biraz exp kazanabilirsiniz.)

CHAPTER ONE Kuldahar Pass

● Sağ taraftaki Mill'e ulaşınca içeri girin (Kapıdaki goblin o dumenize gerek yok). Ulgar sizden para isteyecek, kabul etmeyin ve onu öldürün. Alt kata inin ve herkesi temizleyin. Bir alt kata inin ve buradakileri de temizleyin. Üst kata çıkın. Yukarı çıkan merdivenlerin eşliğindeki kapıyı açın ve Jermis ile konuşarak onu dışarı çıkmaya ikna edin. (2400 xp)

● Yukarıda bulacağınız bir evde Ghereg ile karşılaşacaksınız. Başının ağrısı ile ilgili bir şikayeti var bu Ogre'nin. Ona saldırmayın ve onu kızdırmayın çünkü sorununu çözerek exp kazanabilirsiniz. Kuldahar'daki Arundel ile bu konu hakkında konuşursanız size Ghereg'e söylemeniz için bir ilaç tanıfı verecek.

Bu arada dikkatle ayrıca bu haritanın yukarısında Orc ve Beetle öldürüp eşya ve exp kazanabileceğiniz bir bölge daha var.

Kuldahar

● Haritanın kuzeyine doğru giderken Mirek ile karşılaşacaksınız. Peşinde iki Tundra Yeti'yi öldürün ve Mirek ile konuşun. Sizden Heirloom'unu bulmanızı





isteyecek. Bunu Vale of Shadows'ta bulacaksınız. Bu up Mirek'e geri getirin. (2400 xp, Sling +1)

● Ortadaki büyük eve girip Arundel'e konuşun. Ku'dahar'daki sorunların nereden kaynaklandığını bu mayı çalışacağız ve bunun için ana haritada bir kaç kez gidip gelmemiz gerekecek. İlk olarak gitmemiz gereken yer Vale of Shadows.

Vale of Shadows

Burada yapmamız gereken şey Main Crypt'taki kapıları açmamızı sağlayacak olan Sanctum Key ve Gate Key'ı bulmak için crypt'ler araştırmak. Resimden bu anahtarları nerede bulacağınızı görebilirsiniz. Harita Ek 1'e Harita1-ValeOfShadows.jpg. Ayrıca Main Crypt'a gitmeden önce Mirek's Heirloom'u da almayı unutmayın. Çünkü henüz Lysan burada değil ve bu sayede bura yavaş yavaş girebilirsiniz.

Anahtarları aldığınızda sağ üst kösedeki Main Crypt'a girebilirsiniz. Burasının ilk katında amacımız yine bir sonraki aşama geçmemizi sağlayacak olan anahtarları bulmak. Anahtarları n yerini yine resimde görebilirsiniz. Harita

Ek 2-Ekle_Harita2-MainCrypt.jpg. Bu Crypt'ta açamadığınız bir kapıya ulaşırsanız, o kapının anahtarına henüz sahip değilsiniz demektir. Yine bu katta Mytos ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşurken mantıklı şeyler söyleyin, böylece kan dokmekten kaçındığınız için 3225xp kazanacaksınız. Haritada Mausoleum Key'in bulunduğu yere ulaşmak için duvardaki gizli kapıdan geçmeniz gerekiyor. Bu kapıyı açtığınızda bir Mummy size saldıracak. Mummy Disease saldırısı yapabildiği için güçlü bir yaratık ve olunce 3000xp veriyor.

Artık tüm anahtarlara sahip olduğunuza göre bir alt kata inebilirsiniz. Bu katta da öncelikle etrafta gidebildiğiniz yerlere gidip tüm yaratıkları öldürün. Odalardan birindeki bir iskeletin üzerinden Black Wolf Talismanı alacaksınız. Şimdi etrafında çarklar olan kapının bulunduğu yere gelin. Yerdeki büyük uçgenin uç köşesinde birer sütun var. Kapıya en uzak olan sütunun hemen dibinde bir kol göreceksiniz, o kolu çekin. Şimdi çarklı kapıyı açabilirsiniz (bu kapının anahtarı Black Wolf Talismanı). İçeri girdiğinizde Kresselack ile karşılaşacaksınız.

Onunla konuşun. Sızden Frostmaiden Princess'i öldürmenizi isteyecek. Vale of Shadows'a dönüp Mirek's Heirloom'u bulduğunuz yere girin. Burada Lysan'ı bulacaksınız. Onunla biraz konuşunca gerçek kimliğini açıklayacak ve Yeti'leri size saldırmaları için çağracak. Hepsini o durun Kresselack'a geri dönün (13000 xp). Artık Kresselack'ın yanındaki tabutu açıp içindeki silahları alabilirsiniz.

Kuldahar

● Tavern'e gidin ve barmene Lysan hakkındaki gerçekleri anlatın. Onunla konuşurken 2, 3, 1, 1 sırasını seçerseniz Lysan'ın eşyalarını size verecek. Bu eşyalar dan biri Mantle of the Coming Storm ve bu oldukça iyi bir giysi.

● Inn'e girin ve üst kata çıkın. Odalardan birindeki kilitli dolapta Eidan's Legacy Ring bulacaksınız. Aşağı inin ve nan sahibine bunun hakkında soru sorun. Onu sıkıştırın ve olanları anlatmaya ikna edin. (3225 xp).

● Arundel'e sorunun kaynağının Kresselack olmadığını söyleyin (10350xp). Arundel sizden araştırmanızın sonraki ayında Temple of Forgotten God'a gi-

dip Heartstone'u bu manızı isteyecek.

Temple of Forgotten God

Burası iki katlı bir tapınak. Karşılaşacağınız ana yaratıklar Verbeeg'ler. Bu yaratıklar oldukça güçlü o duklarındaki mümkün olduğunca teker teker karşılamaya çalışın. Bu tapınakta çok fazla zorlanacağınız bir yer bulunmuyor. Yapmanız gereken tek şey etrafı temizleyip bir alt kata inmek. Hatta her yaratığı öldürmek zorunda da değilsiniz. Alt kat, bir üst kattan çok daha kolay. Asıl zorlu dövüşleri üst katta yaptık zaten. Bu katta dikkat etmeniz gereken daha önemli bir şey tuzakların varlığı. Özellikle bazı geniş yerlerde fazla sayıda tuzak olabilir. Geniş bir holü geçtikten sonra bir köprüye ulaşacaksınız. Bu köprüden ulaştığınız odada Heartstone Gem'in bulunması gerekiyordu ama birileri bızden önce davranmış ve anlaşılan Kuldahar'a geri dönmüş.

Kuldahar

AQ: Arundel'e Heartstone Gem'in kayıp olduğunu anlatın (9750 xp). Arundel'in bu konu hakkında yine bazı şüpheleri var.

Bu şüphelerin doğruluğunu araştırmak amacıyla Dragon's Eye Caverns'e girmemiz gerekiyor

CHAPTER TWO

Dragon's Eye Caves

Dragon's Eye içerisinde bir mağaralar ağı'nın bulunduğu dağın ismi İçeri girdiğiniz ilk mağaradaki ana düşmanlarınız Lizard Man'ler olacak. Oldurduğunuz bazı Lizard'lar Oil Potion bırakacaklar. Bunları mutlaka toplayin çünkü bir sonraki mağaralarda bunlara çok ihtiyacınız olacak.

Haritanın sağ üst köşesinde oldukça zorlu bir mücadele size bekliyor. Bu bölgede Lizard Man King ile karşılaşacaksınız. Onu koruyan birçok normal Lizard Man ve Lizard Shaman var. Burada işe yarayabilecek başlıca büyüler Cleric'in Animate Dead ve Mage'in Summon Monsters büyüleridir. Bu büyülere sahip değilseniz bile en fazla birkaç denemede burayı geçebilirsiniz. (Birkaç Oil Potion'ı burada kullanabilirsiniz. Herkes öldükten sonra güneye doğru devam edin ve gördüğünüz esirleri koşun. Bir sonraki mağaraya geçmeden önce bir esir çocuk yanınıza gelecek ve size teşekkür edecek. (30000 xp)

Şimdi ki mağaramızın ismi Troll Caves. Trolllere ilgi bilmeniz gereken bir şey var. Trolleri normal yollarla öldüremezsiniz, ancak yerde belli bir süre baygın yatarlar. Yerde yatarlarken onları yakarsanız tamamen öldürmüş olursunuz. Şimdi geçen mağaradaki Oil Potion'ları niye sakladığımızı anlamışsınızdır. Eğer bölümde karşılaştığınız Trolleri birbirlerini yakarak bayıltırsanız tek bir Poti-

on ile birden fazla Troll'ü öldürebilirsiniz.

Bu mağaraya girdiğinizde ilk olarak sol taraftan başlayın. Sol tarafın güneyinde büyükçe bir oda bulunuyor. Bu odada Mot her Egenia isminde bir esir var ve bu esir bir sürü priest koruyor. İlk olarak thief ile stealth yaparak Egenia'nın ve priest'lerin yerlerini tespit edin. Sonra da eğer biliyorsanız Mage'nize Egenia'nın etkilenmeyeceği yonlere Fireball büyüsü yollayın. Eğer kalan priest'leri de teker teker temizleyin. Fireball büyüsünü bilmiyorsanız yine Cleric'in Animate Dead büyüsünü yem olarak kullanıp priest'leri temizlemeye çalışın. Egenia'yı kurtardığınızda sizi bu bölüm içinde istediği niz zaman ücretsiz olarak iyileştirecek. Şimdi başlangıçtan sağ tarafa doğru gidip en güneye ulaşın ve Presio's Cave'e girin.

Presio's Cave

Burada grup grup undead yaratıklarıyla karşılaşacaksınız. Her bir grupta bir Undead Lieutenant (başta sizinle konuşacaklar), bir sürü Cold Witch ve birkaç Blast Skeleton bulunuyor. Özellikle Blast Skeletonlara çok dikkat etmeniz gerekiyor. Bunlar bir darbe aldıkları anda patlıyorlar ve etraflarına çok fazla zarar veriyorlar. O yüzden bunları gördüğünüz gibi oyunu durdurun (Space). Çok kullanarak onları hedefleyin ve oyunun devam ettirip patlamasını seyredin. Bu şekilde 4-5 grup geçtikten sonra içinde Presio'nun bulunduğu odaya ulaşacaksınız. Burada çok çok dikkatli olun. İçeride bir çok Witch var ve bunlar grubunuzun ilk gördükleri Üyesine Magic Missile fırlatıyorlar. Ayrıca çen-

de bir çok Poison Zombie de var. Presio ise zaten usta bir büyücü ve sizi gördüğü anda bir sürü büyü kullanmaya başlıyor. Burada da Animate Dead taktiği işe yarayacaktır. Kapının tam önüne Animate Dead yapın ve stealth özelliğini kullanan thief ile kapının yakınına gelin. İçeriye görebil-



liyorsanız yarattığınız iskeletleri içeri gonderebilirsiniz. Bu şekilde iskeletleri birer birer içeri gönderin ve içinde birkaç Poison Zombie ve Witch'in dikkatini çektiğinizde dışarıya, grubunuzun yanına çekin. Peşinden gelen yaratıkları da şurada rahatça öldürebilirsiniz. Presio'da içinde herkes bitince hep beraber içeri dalın ve Presio'yu öldürün (4000 xp). Thief ile odadaki ve hazinelerdeki tuzakları arayın, bunları etkisiz hale getirip dolaplardaki eşyaları ve Presio's Journal'ı alın.

Bir sonraki duracağımız olan Eldathyn Temple'a geçtiğimizde oldukça sakın bir yer ile karşılaşıyoruz. Şimdi buraya ulaşana kadar geçtiğimiz mağaralar bir şa kaymış gibidir. Biz karşılayan ranp Heartstone ile ilgili sorularımızı yanıtızs bırakıyor ve dinlenmek ve iyileşmek için Sharra ile konuşabileceğimizi söylüyor. Sharra ile konuşun ve dinlenin. Şimdi buradaki her şeyin ne kadar şante olduğunu anlayacağız. Sharra'nın odasının arkasındaki kapının kilitli olduğunu fark etmişsinizdir. Bu kapıyı Thief veya Fire Fighter ile açtığınız an tapınaktaki herkes size karşı düşman oluyor. Çünkü gerçek yüzlerini ortaya çıkardık. Şimdi burada size hemen bir taktik vermiyim sanırım, çünkü burada gerçekten çok zorlanacaksınız. Bizimiz gerekenler sunlar. Gülü olan her hangi bir yere girmek istediğinizde büyücüler düşman haline geliyor ve tapınaktaki tüm büyücüler size saldırıyorlar. Nerede olur larsa olsunlar en kısa yoldan sızın bulunduğunuz kısma doğru geliyorlar. Açıkta bu çetli yerler so-

nucunda Yuan'ı yaratıkları da saldırıyor. Haritanın sağ tarafında bir yerde bulunan uç Summoner durmadan Lizardman ve Troll çağırıyorlar. Şimdi taktiğe kısaca göz atalım. Birinci amacımız tapınaktaki tüm büyücülerden kurtulmak, özellikle de Librarian veya Healer gibi diğerlerinden daha yüksek olanlardan. Sonra Summoner'ları (bir tanes High Summoner ve bu özellikle diğerlerinden öncelikle öldürülmeli) öldürmek. Son olarak da tapınağın kalanını temizlemek. Tüm bunları sırasında haritanın kuzey tarafında (hafif batıya doğru) bir odada dinlenmenizi mümkün. Bu odada esir almış dört kişiye karşı olacaksınız. Siz dinlenirken onlar gözculuk yapıyorlar, başka bir yerde dinlenmeniz mümkün değil. Librarian'ın olduğu odaya girmeniz (kutuphane) ve buradaki kapıyı açmaktır. Bu oda gelen saldırıları karşılamak için en uygun mekan. Büyücüler size düşman olduğu an kapıya bir stinking cloud büyüsü yapın ve gelen herkesi teker teker öldürün. Zaten çoğu buluta girince bayılacaktır. Büyücüler bitince Summoner'ları temizlemek için fazla oya anmayın, çünkü çağırılan troll'ler başınıza bela oluyor.

Evet Chapter Two'nun bitmesine çok az kaldı. Ama bu ayık yerimiz bu kadar, gelecek aya kalan dört bölümün açıklaması. Bu süre içinde takıldığınız yerler olursa bana nasıl ulaşacağınızı biliyorsunuz.

Eser Güven



DEUS EX

Size Deus Ex'i anlayabilmeniz için gerekli olan her şeyi veriyoruz işte. Daha ne istiyonuz?



KARAKTER ÖZELLİKLERİNİN ÖNEMİ

Deus Ex'te teme olarak üstelik şabıleceğiniz uç alan var. Hac kerlik, savaş ve stealth. Seçtiğiniz alana göre ister bir odaya sinsice girebilir ve kimsen in kılı kırpırdan maden bınızı haidersiniz, ister o odayı kan gıllı hal ne getirirsiniz, ister aradığınız bilgi elde etmek için bilgisayarlardan faydalanırsınız. İste simdi bu üç alanda usta laşmak için neier yapmanız gerek tırın lerı bahsedebiliriz.

HACKER'LIK SANATI

Tackler' k sanatında usta asmanız demek, aksi halde savaş veya sessizlik yetenekleriniz kullanmanız gereken alanlar, bilgisayar alanındaki dehanızla ko'ya geçebmeniz demektir. Bu sayede bilgisayar becerileriniz geliştirilebilir. Juvenik sistemleri için gerekli olan bilgisayar terimlerini ve AIM mak'elerini kırarak kendinizce a'entia' sağlayabilirsiniz.

Normal şartlarda bir güvenlik teriminin bir veya bir kaç sayar kon

solunum s freansı bulmak duşurduğunuzden daha ucuzdur olabilir ve bunu yapmaya çalışırken sizi fark edebilirler. Ama bir hacker bu iş freere duydun gerek nemi ortadan kaldırıp bilgisayar sistemlerinin içine sabilir ve güvenlik ağına çeşitli e-mail lere ve sine yarayabilecek her türlü bilgi lere erişebilir. Bunların yanı sıra bir hacker güvenli kamera arını ve taretler çevre d s b r aabilir ve kilit kapılar, aska bir alete gerek karmaksızın acabilir. Eğer pek savastan yana o an bir tıp değilseniz bilgisayar becerisine vereceğiniz beceri puan ar sayes nde taretlerden kaçınabilir, tespit edilme riskin ortadan kaldırabilir ve gereksiz yere etrafta bilgisayar şifresi aramaktan kurtulabilirsiniz.

Hacker olmanın avantajları ya nızca bunlara da sınırlı değ il. Bir hacker istediği ATM sistemine girerek keyfi ile göre para çekebi lir ve bu parayı bil iç veya ekip man satın almak için kullanabir. Becerikli bir hacker oldu ğ u her ATM makine ne ne gerek bunlar

gençlik metro stasyonlarında, otellerde, restoran yakınlarında bulunurlar. mamur olduğunca para çekmeye çalışır ve bu parayı etmek için kullanarak ileride karsılaşabileceği asırlı güvenlik bölge erde ranat edebilir

Bir Hacker'ın Önem Göstermesi Gerekenler

Bir hacker oyuncu ne stealth oyununu arasında birçok benzerlik bulursa da, emel olarak hacker ık jecent ne fayda sağayan birkaç önemli r okla bulunmaktadı. Bu özellikler artırırken aşağıdaki önerilerden yararlanabilirsiniz.

Hız Geliştirmesi (Speed Enhancement)

Sessiz bir seki de koşabilmek sizin düşmanlar tarafından tespit edilememenizi sağladıkça önemi bir özel ktr. ancak hızla geçilmesi sizin yürüyüşünüzün hızı arttırır. böylece güvenlik terimleri üzerine ve bilgil sayar konsollarına çok daha çabuk erişebilirsiniz. taretlerden gelebilecek zararları mi-

n muma nâireb il ve yakındaki
düşmanların sizi tespit etme iht-
imalini azaltabilirsiniz. Bunların d-
ışında zorlu kısmaları geçmek için
de koşma ve zıplama taktiğini
kullanarak basarı kaçışlar ger-
çekleştirmeniz de mümkündür.

**Çevresel Dayanıklılık
(Environmental
Resistance)**

Bazı durumlarda güvenlik ter-
minalleri ne ve bilgı sayar konsol-
ları na yapı-
ağınız yolculuklar s-
tasında radyasyon veya diğ-
kimyevi madde ile temas balın-
de o man zı gerekebilir. Bu gi-
durumlarda çevre se-
dayanıklık
özel qı sız bu tür madde erin ve
rebileceği zarar ardan koruyacak
tır ve emin olun bir nacker çev-
rese dayanıklılık özelliğ inden, b r
dağıc oksijen tüpünü vereb e-
reginden daha fazla fayda sağla-
yacaktır.

**Güç Dolaştırıcısı
(Power Recirculator)**

Eğer kendinizi hackerlık safatına adanmışsanız zamanınızın büyük bir kısmını kilitli odalarda bioelektrik piller ve tamir robotları aramakla geçireceksiniz. Bununla birlikte, o ancak enerjinizi mümkün olduğunca en üst seviyede tutmanız oldukça önemlidir. Eğer doastırıcısı özelliği diğer sistemlerin çok daha verimli çalışmalarını sağlayarak sizi fazla güç harcama riskiyle birlikte ek pilin bulundurulmadan sürekli olarak çalıştırabilir.

Elektromanyetik Alan Kalkanı (EMP Shield)

Gücü do astringine benzer bir şek de EM³ kalkanı da sahip olduğunuz bio elektrik enerji kaynaklarını EMP saldırılarından (mesela örümcek robotlarını kullandığı saldırı tipinden) korumaya yaradım. Oltu ve sizi sürekli fazladan bio elektrik pil arama derdinden kurtarıcı

Savaş Kuvveti
(Combat Strength)

Eğer yüksek teknoloji silahlarının
dan uzak durmayı tercih ediyorsanız savaş
kuşveti özelliğinin size

sağ ayacağı yakın dövüş kuvvetinden oldukça faydalanabilirsiniz. Böylece düşmanlarınıza gizlice yaklaşip onları bir cop veya evye ile etkisiz hale getirebilirsiniz.

Silah Seçimi

Yine biraz önce anlattığımız gibi silah seçiminde de stealth oyuncusu ile hacker oyuncusunun arasında oldukça büyük benzerlikler vardır. Ama bir hacker, stealth oyuncusu gibi kilit açma (lockpicking) ve elektronik (electronics) gibi özelliklere puan yatırmayacağından dolayı belli cins bir silah becerisine yatıracak daha fazla puana sahip olacaktır. Burada istediğiniz silah cinsini seçebilirsiniz. Burada sizin için sınır oyunu ne tarz oynamak istediğiniz olacaktır. Eğer robotlar ve kuvvetli düşmanları hemen etkisiz hale getirmek istiyorsanız ağır silahlar (heavy weapons) becerisine puan yatırp hafif ant tank silahlarını (AW silahları gibi tek atımlık roket fırlatıcıları) ve GEP silahlarını (daha güçlü bir roket fırlatıcı) tercih edebilirsiniz. Ya da belki de oyundaki amacınıza uygun olacak şekli de etrafta tespit edilmeden doşmayı ve düşmanlarınızdan da yine bu şekilde kurtulmayı tercih ediyorsanız tabanca becerisine (pistol skill) puan yatırp stealth pistol ve minicrossbow gibi silahları kullanabilir veya tüfek becerisine (rifle skill) puan yatırp sniper tüfeğinden ve her amaca uygun hücum tüfeğinden (assault rifle) yararlanabilirsiniz.

Taretlerden Faydalanmak

Becerikli bir hacker güvenlik terminallerini aşmakta hiçbir zorluk çekmeyecektir ama bu becerisini kendisine daha fazla fayda sağlayacak şekilde de kullanması mümkündür. Mesela savunma taretlerini kendisi için kullanmak gibi. Çoğu tarete bulasmadan geçmeniz gerekirken bazılarını düşmana (veya herşeye) saldırmaları için program ayarlı ve düşmanlarını bu taretin görüş sahalarına doğru çekerek taretin ateş gücüyle tahminlerini sağlayabilirsiniz. Bunu nasıl yapacağınıza gelince. Mesela dar bir koridordaki güvenlik kameralarını ve taretleri geçmek için bir güvenlik terminalini kullandığınızı farz edelim. Koridordan ilerledikçenizde bir sonraki kısmın girişinde

bir bekçi grubu bulunduğunu gördünüz. Bu anda yapabileceğiniz birkaç seçenek var. Mesela bekçilerin sizi görmelerini sağlayabilir, sonra koridordan geriye doğru koşarak hack ettiğiniz taretin düşmanlarınıza saldırmalarını sağlayabilirsiniz. Veya düşman yaklaştığı sırada güvenli hack edebilirsiniz. Hackerlar taretleri özellikle zorlu düşmanların üstesinden gelmek için ve bu sayede hem cephaneden, hem de sağlıktan tasarruf etmek için kullanırlar.

STEALTH SANATI

Düşmanlara fark edilmeden çevrelerinde sessizce yapmanız gereken işleri yapmak aslında oyunun en zorlu kısımlarından biridir ve gerçek bir mücadele ister ama bu şekilde aksiyonlu bir oyunun en zorlu kısımlarından biridir ve gerçek bir mücadele ister ama bu şekilde aksiyonlu bir oyunun en zorlu kısımlarından biridir. Silahlar konusunda uzmanlaşmak için harcayacağınız beceri puanlarını stealth ve hack özelliklerini yönlendirerek çok yönlü bir karakter yaratma imkanına sahip olursunuz. Bu kısımda gizli kalmanın yararlarını ve bu sanatınızı geliştirmek için önem vermeniz gereken becerileri, silahları ve ekipmanları göreceksiniz.

Sessizliği Korumanın Önemi

Deus Ex'te karşılaşacağınız düşman askerleri genellikle çok güçlü ve oldukça akıllıdır. Farukında o maddenin çıkardığı bir ses yüzünden bir düşman askere armı çağırtabilir ve tahmin edebileceğinizden daha kısa sürede tüm asker grubu yennizi belirlemek amacıyla etrafı araştırmaya başlayabilirler. Etrafta dolasırken sese yola açacak şeylerden uzak durmaya çalışın. Mesela etrafta düşmanın olduğunu bildiğiniz halde sandıkları kırmayın, gürültüleri rahatsız etmeyin, camları aşağı indirmeyin ve güvenlik kameralarının görüş alanında uzun zaman kalmayın. Düşmanların yaklaştığını fark ederseniz çömelebileceğiniz bir yerler bulun, sandıkların veya diğer engellerin arkasına saklanarak kendinizi kameralardan ve düşmanlardan uzak tutun. Eğer bir kamera veya bir düşman tarafından görülürseniz, tam olarak tespit edilmeden kaçmanız için oldukça az zamanınız olacaktır. Unutmayın. Bekçiler oldukları yerde duracak ve sizin bulunduğunuz yere (veya sesin geldiği yere) doğru dikkatlice bakacaklardır, kameralar on alarm durumunda geçecek ve robotlar olmaksızın yerde durarak yennizi tespit edebilecek için etrafta tarama yapacaklardır. Bu suretleri çerçesinde eğer bir saklanma yeri gerektirebilirseniz, düşman sizi tespit edemeyecek ve daha fazla tereddüt etmek zorunda kalmayacaktır.



günüz yone (veya sesin geldiği yere) doğru dikkatlice bakacaklardır, kameralar on alarm durumunda geçecek ve robotlar olmaksızın yerde durarak yennizi tespit edebilecek için etrafta tarama yapacaklardır. Bu suretleri çerçesinde eğer bir saklanma yeri gerektirebilirseniz, düşman sizi tespit edemeyecek ve daha fazla tereddüt etmek zorunda kalmayacaktır.

Eğitim görevinde de gösterildiği gibi oyun dünyasında bulunan saklılar, kavanozlar, kutular ve toprak gibi çeşitli objeleri kullanarak düşmanın dikkatini baskılamak için kullanabilirsiniz. Objeyi bulunduğunuz yerden daha uzakta bir yere (veya düşman yönlendirmek istediğiniz yere) doğru fırlatarak, bekçinin veya robotun dikkatini o yere doğru çekebilir ve gitmek istediğiniz yere doğru ilerlemenize rahatça devam edebilirsiniz. Bu şekilde gizli olarak yalnızca sağlığını kalmakla ve ilk yardım malzemelerini korumakla kalmayacak, aynı zamanda değerli cephanenizi de çok daha tehlikeli durumlarda kullanmak üzere saklayabileceksiniz.

Bir stealth oyuncusunun dikkat etmesi gereken iki şey vardır. O anda sorunun çözümü için kullanacağı rota ve başka bir sorun çıkarsa kullanacağı kaçış rotası. Çoğu tehlikeli bölgede çeşitli kaçış yolları bulabileceksiniz. Mesela bir yerden kaçmak için yavaşlayabilir, üst üste yığılmış sandıkların üzerine zıplayabilir veya duvarların ve yapıların arkasına saklanabilirsiniz.

Bir Stealth Ustasının Önem Göstermesi Gerekenler

Seçmiş olduğunuz bu zor rolü

geliştirmek için kullanacağınız özelliklerin yanı sıra, karşılaşacağınız zorlukları dengelemenize yardımcı olması amacıyla da kullanabileceğiniz bazı özellikler vardır. Bu iki ihtiyaç karşılamak için yeterince beceri bulabileceksiniz. Eğer düşmanla bire bir karşılaşmaktan kaçınmıyorsanız aşağıda hangi özelliklere önem vermeniz gerektiği konusunda bazı tavsiyelere bulabilirsiniz.

Mikrofibre Kaslar (Microfibril Muscle)

Bu özellik kol kuvvetini artırarak daha büyük sandıkları ve eşyaları kaldırabilme olanakı verir. Bu özellik bir stealth oyuncusu için çok büyük önem taşıyabilir, sandıkları istediğiniz gibi üst üste yerleştirerek tehlikeli bir bölgede kullanacağınız rotaları tespit etmek için o bölgeye yakından bakabilirsiniz, sandıkları çekmek veya sürüklemek zorunda kalmadan cabucak hareket ettirebilir ve kendinizi daha iyi bir koruma sağlayabilirsiniz, büyük sandıkları ağırlık kapılarının, güvenli robotların yuvarlarına veya kameraların önüne koyarak kendinize fazladan bir ön koruma yaratabilirsiniz.

Sessiz Koşu (Run Silent)

Sessiz koşunun kullanım amacı aslında çok açıktır. Sessiz kalmak için sorun olmak zorunda kalmıyorsanız ilerlemeniz oldukça yavaşlayacaktır ve bu zamanla sınır dozunu hale gelebilir, oysa ki sessiz koşu özelliğine sahipseniz gürültünüzü koruyarak çok daha hızlı hareket edebilirsiniz. Bu özellik için alternatif olarak hız geliştirme (speed enhancement) özelliğinden bir stealth oyuncusuna nadir derecede yardımcı olabilir, böylece daha hızlı koşup daha yüksek



gezip ayabilirsiniz ve alternatif rotalar bularak kaçış şansınızı oldukça arttırabilirsiniz.

Radar Görünmezliği (Radar Transparency)

Eğer birbirinden kuvvetli robotardan ve güçlü kameralardan kurtulmak istiyorsanız bu özelliği mutlaka edinmelisiniz. Bu özelliğin en kötü tarafı oldukça fazla bioelektrik enerji kullanmasıdır. Bu yüzden bu özelliği sadece çok acil durumlarda kullanırsanız iyidir. Aksi halde gerektiği anda enerji yokluğu sebebiyle görünmezlik sağlayamadığınız için pışman olabilirsiniz. Bu özelliğin alternatif olarak değerlendirilebileceği ortam cloaking özelliği de sizi organik düşmanların görüş alanlarından uzak tutacağı için oldukça etkili ve yararlı bir özelliktir. Bunun en büyük de bir stealth oyuncusuna oldukça yardımcı olabilirler ama robotlar ve kameralar genellikle insan düşmanlardan çok daha fazla zarar verme potansiyeline sahip olduğundan dolayı radar görünmezliği özelliği biraz daha fazla sizin yararlıdır.

Dalgıç Oksijen Tüpü (Aqualung)

Etkili bir şekilde yüzebilme yeteneğine çeşitli araçlardan fazladan bir kaç seçeneği sunabilir, yapmanız gereken tek şey suya

atlamak ve tehlikeye geçene kadar su altında saklanmaktır. Oyunda ki birçok bölgede etkili şekilde yüzebilme yeteneği sayesinde zor yerleri rahatça geçebilirsiniz.

Yeniden Yaratım (Regeneration)

Yeniden yaratım özelliği bioelektrik enerjinizi sağlığa dönüştürür ve bir bakıma hem ilk yarım malzemesinin (bioelektrik pil) nemi de tıbbi robotun (yardım robotu) yeni bir formunu oluşturur. Yeniden yaratım özelliği sayesinde JC Denton'ı sürekli sağ tutabilirsiniz. Bu özellik her tür oyuncu için oldukça yararlı ve etkili olan bir özelliktir.

Casus Robot (Spy Drone)

Benzeri olmayan bu özellik sayesinde JC Denton'ın küçük bir yönetilebilir robot yardımıyla etrafı keşfetmesi için kileriye gönderebilirsiniz. Bu sayede ilerideki koridorları veya odaları gözlemler ve içeri de olan bitenler hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. Casus robot oldukça hızlı bir biçimde bioelektrik enerji kullanır ve geliştirildiği zaman örümcek robotlar ve buna benzer düşmanlara EMP zararı bile verebilir.

Görüş Geliştirme (Vision Enhancement)

Bu özelliğin alternatif olan hedefleme (targeting) bir stealth

oyuncusuna çok fazla yarar sağlar. Amaz, hedefiniz hakkında bilgi alabilirsiniz ama asıl amacınız düşmanı bir savaşa geçirmek olmadıysanız bu özellik sizi bazı zor durumlara düşürebilir. Oysa ki görüş gelirmesi özellikle seyahatinde duvarın arkasını görebilirsiniz ve bu sırada diğer taraftaki kişiler tarafından fark edilme riski olmadığından bu özelliğin bir stealth oyuncusu için çok daha faydalı olduğu söylenebilir.

Silah Seçimi

Eğer kendiniz gizli kama sanatına adanmış silahlarla çok fazla sınırsız olduğunuz söylenemez ama yine de bazen savaşmanın kaçınılmaz olduğu durumlarda karşılaşırsınız. Böyle anlarda emininde doğru aracın bulunması, fark edilmeden yolunuza devam etme şeklindeki amacınızı gerçekleştirebilmeniz için çok büyük önem taşıyacaktır.

Biber Gazı (Pepper Spray)

Elinizde tuttuğunuz biber gazı kutusu sayesinde NSF teröristleri ve Majestic 12 bekçilerini etkisiz hale getirebilirsiniz ve başka bir silah yardımıyla genellikle levye veya cop gibi bir yakın dövüş silahıyla işleri bitirebilirsiniz. Ancak biber gazının kullanmanın çok kolay olduğu söylenemez. Etkili olacak kadar biber gazı sıkımadan hedefinizin kaçma iht

mal vardır. Bu yüzden düşmana sessizce yaklaşmalı ve gazı mümkün olduğunca yakından kullanmalısınız. Düşmanınız olduğu yerde kalana kadar puskurtmeye devam edin. Düşman etkisiz hale geldiğinde bedenini saklayarak gizliliğinizi koruyun.

Şok Aleti (Riot Prod)

Bu alet düşmanın zafere ektrik şoku vermeye yarar. Kuvvetli düşmanlar uç şoka kadar dayanabileceklerinden birisi üzerinde kullanmadan önce aleti şarj ettiğinizden emin olun. Aleti kullanmadan önce düşmana sessizce yaklaşın. Eğer fark ederseniz siz daha alet kullanmadan düşman etrafa ateş ederek diğerlerinin dikkatini çekebilirsiniz. Bu alet düşmanı etkisiz hale getirmekte son derece etkilidir ancak onu kullanmadan önce sessiz kalmak için tüm gayretinizi göstermelisiniz.

Sniper Tüfeği (Sniper Rifle)

Sniper tüfeği, bir stealth oyununun en sevdiği silahtır. Düşmanın kafasına yapacağınız tek bir atış öldürücü olacaktır ama duygun nişan alabilmek için tüfek (rifle) becerisine puan yatırmalı veya tüfeğin insan kabiliyetini arttırmak için silah modifikasyonu (çipleri) kullanmalısınız. Her şekilde sniper tüfeği saldırı esnasında düşmandan oldukça uzak olmanız sağlar. Öldürücü bir atış yapamarsanız bile büyük ihtimalle yerinizi tespit edilemeyecektir ve hemen ardından ikinci bir atışla yarım kalan işi tamamlayabilirsiniz.

Minicrossbow

Oldukça etkili bir silaha sahip olmak isterseniz minicrossbow'unuzla beraber uyuşturucu okları (tranquilizer darts) kullanın. Uyuşturucu okları etki alanının da göstermezler, aradan bir süre geçmesi gerekir. Bu okları kullanırken dikkat etmeniz gereken en önemli şey ilk atışta vurmanız gerektirir. Eğer bir ok düşmanın kafasının yanından virdiye geçerse düşman sizin varlığınıza haberdar olacak ve büyük ihtimalle alarmı çalıştırarak diğerlerini de çağıracaktır. Eğer ilk atışınızda başarılı olursanız düşman yine size bakmaya geçecek



ama bu sırada uyuşturucunun etkisi kendisini göstermeye başlayacaktır. Uyuşturucunun etkin olduğunu düşmanın ger çekimeye başlamasından anlayabilirsiniz. Düşman bayılınca bedenini taşıyarak gizliliğinizi koruyun.

Stealth Tabancası (Stealth Pistol)

10mm'lik tabanca kadar zarar vermese de stealth tabancası oldukça sessizdir ve biber gazı veya sok aleti tarafından etkisiz hale getirilmiş düşmanların işini bitirmekte oldukça etkilidir. Ayrıca stealth tabancası 10mm'lik tabanca dan daha sık ateş edebilir ve şarjöründe daha fazla kurşun taşır.

Maymuncuklar (Lockpicks) ve Çokluaraçlar (Multitools)

Gizli kalmak için çoğunlukla uygun anahtar veya güvenlik şifrelerini aramaksızın kilit kapıları açmanız ve güvenlik sistemlerini geçmeniz gerekecektir. Bir stealth oyuncusu, oyun dünyasında bulacağı maymuncukları ve çokluaraçları en verimli şekilde kullanabilmek için elektronik (electronics) ve kilit açma (lockpicking) becerileri üzerinde yoğunlaşmalıdır. Bu becerileri her geliştirdiğinizde, elinizdeki araçlar daha verimli ve etkili biçimde kullanılabilir.

ceksiniz. Mesela önceden dört maymuncuk gerektiren bir kapı, gelişmiş kilit açma becerisi sayesinde iki maymuncukla açılabilir. Kilit ve güvenlik korumalı kapıları açmak, oyunun yeni kısımlarına çok daha çabuk ulaşmanızı ve aks halde bulmanız mümkün olmayan cephane ve ekipmanları bu manzari sağlayabilir. Uygun bir anahtar veya şifre için etrafta araştırma yapmak sizi yakındaki bir düşmanın yanına götürebilir ve bu da bir stealth oyuncusu için zor bir durumdur. Bulduğunuz maymuncukları ve çokluaraçları stoklayın, beceri puanlarınızın çoğunu bu beceriler üzerinde kullanın. Diğer puanları da seçtiğiniz silah türü üzerinde kullanabilirsiniz.

SAVAŞ SANATI

Eğer first person shooter oyunlarından hoşlanan binyerseniz ve bu yeteneğinizle güveniyorsanız, JC Denton'ı savaş ağırlıklı bir kariyere sokabilirsiniz. Ancak bu rada da beceri seçimleriniz dikkatlice yapılmalı ve silahlardan mümkün olan en iyi verimi almalısınız.

Silah Becerisi Seçimi

Bazı oyuncular tüm silah kategorilerinde kendilerini eğitmeyi tercih ederken, bazıları da yalnızca

bir veya iki kategori seçerek bu alanlarda usta aşmayı yeğleyeceklerdir. Burada seçim tamamen size aittir, olsa da bir veya iki kategoride yoğunlaşmak çok daha avantajlıdır, çünkü envanteriniz sınırlı olduğundan çok fazla silah taşıyamayacaksınız. Özellikle plazma tüfeği, GEP silahı, sniper tüfeği gibi silahlar envanterinizde çok yer kaplayacaklardır.

Tüfek becerisi oldukça cazip bir kategoridir, çünkü bu beceriyle ilgili olan birçok etkili silah bulmaktadır. Bu beceriyi artırarak sabit yuzdenizi, verdiğiniz zarar artırabilir ve bazı silahlardaki durma zamanlarını azaltabilirsiniz. Hucum tüfeği ve pompalı tüfek için oldukça yaygın olarak cephane bulabilirsiniz. Ayrıca favor tüfeğiniz üzerinde modifikasyon çipleri kullanarak isabet, geri tepmeyi ve durma zamanlarını geliştirebilirsiniz.

Tabanca becerisi de yapabileceğiniz iyi seçimlerden biridir, çünkü tabanca tarz silahlar envanterinizde çok az yer kaplar (silah başına bir slot). Minicrossbow güçlü bir düşmanı indirebileceğiniz bir uyuşturucu amacıyla, hatta sık kaynağı olarak bile kullanılabilir (böylece bioelektrik enerjisinden de tasarruf etmiş olursunuz).

Ağır silahlar en ilginç çekici kate-

goridir ve eğer Deus Ex'i yoğun bir savaş ortamında oynamayı düşünüyorsanız bu silahları kullanmak bir gereklilik olacaktır. GEP silahının roketleri güvenli robotları, askeri robotları, taretör, MJ12 komandolarını ve askerleri harcayardır. Eğer ağır silahları etkili bir biçimde kullanmak istiyorsanız ağır silahlar becerisini geliştirmelisiniz. Böylece elinizdeki silahla daha hızlı hareket edebileceksiniz, aks halde kapumbagi hızında olacağınızdan karşı saldırılar için kolay bir hedef haline geçersiniz.

Bir Askerin Önem Göstermesi Gerekenler Savaş Kuvveti (Combat Strength)

Savaş kuvveti özelliği yakındaki düşmanların gücünü artırır ve değerli cephanesini daha zor saldırılarla saklamaya çarsan bir asker için oldukça kullanışlıdır.

Hız Geliştirmesi (Speed Enhancement)

Eğer tehlikeli bir saadirdan kaçmanız gerekiyorsa hız geliştirmesi özellikle çok sinize yarayacaktır. Artan yalnızca hızınız değildir, bu özellik sayesinde daha yükseğe zıplayabilirsiniz ve düşmanlarınızda alacağını zarar azaltır.

Ballistik Koruma (Ballistic Protection)

Coğu düşmanı hücum tüfekleri ve pompalı tüfekleri gibi balistik silahlar kullanmaktadır. Balistik korumanızı açtığınızda bu tür saldırılara karşı fazladan korumaya sahip olacaksınız. Bu, özellikle ilk yardım malzemeniz azaldığında ve harcayacak fazladan bioelektrik enerjiniz olduğunda çok kullanışlıdır.

Yeniden Yaratım (Regeneration)

Sağlığını korumak sizin için çok önemli olduğundan bu özellik sayesinde bioelektrik enerjinizle yaralarınızı tedavi edebilecek ve sağlıklı kazanabileceksiniz.

Saldırgan Savunma Sistemi (Aggressive Defense System)

Bu özellik roket silahları da dahil olmak üzere güçlü silahlara karşı ek savunma sağlar. Bunu balistik koruma ve yeniden yaratım ile birlikte kullanırsanız neredeyse yenilmez olursunuz ve en zorlu düşmanın zıttı karşısına geçip onu favori silahınızla harcayabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken tek şey bu özellikler için yeterli bioelektrik enerjiye ve yedek pile sahip olmaktır.

Hedefleme (Targeting)

Hedefleme, size hedefinizin durumu hakkında ek bilgi sağlar. Bu özellik bir asker için görüş geliştirilmesinden daha iyi bir seçimdir.

Silah Seçimi

Bir askerin onur da seçebileceği el bombası, parçatıcı bomba, EMP bombaları, gaz bombaları gibi çok çeşitli silahların da dahil olduğu çok geniş bir silah yelpazesi vardır. Daha öncede belirttiğim gibi belli bir silahı yönetip becerileriniz geliştirmeye başlamak çok işinizi yarayacaktır. Daha sonradan vazgeçebileceğiniz silahlar üzerinde modifikasyon çiplerini kullanarak onları boş harcamamaya dikkat ediniz.

Silahlar: Düşük Teknoloji (Low-Tech)

Bir askerin büyük ihtimalle bu düşük teknolojiyi yakın savaş silahlarını kullanmaya vakti olmayacaktır ama yine de kullanışlı ol-



duklarını söylemeye yim. Eğer sağlıklı veya cephane durumunuz pek iyi değilse, bu tür silahlarla düşmanı etkisiz hale getirmek sizin için yararlıdır. Bu silahlar içinde herhalde en etkili silah alettir, ama o da şarj edilmeyi gerektirecektir. Kılıç, levye ve top gibi silahlar da etkili olabilir ama onların potansiyellerinden mümkün olduğunca yararlanmak için savas kuvveti özelliğine gereksinim duyacaksınız.

Silahlar: Tabanca (Pistol)

Tabanca türündeki silahlar envanterinizde pek yer kaplamamaları açısından oldukça iyidir. Ama buna karşılık pek de güçlü oldukları söylenemez. Oldukça fazla tabanca kursunu bulabilmenize rağmen düşman askerini öldürmek için bir çok atış yapmanız gerekir. Bu sürede siz de zarar görebilirsiniz veya düşmanı diğer askerlere alarım verebilirsiniz. Minicrossbow'lar gizli seldirler için uygundur ve uyuturucu oklarıyla birlikte kullanılarak birçok durumda size kaçış imkanı sağlayabilir.

Silahlar: Tüfek (Rifle)

Orta menzilli tüfekler en fazla çeşide sahip olan silahlardır. Tüfekler, ağır silahlardan daha az yer kaplarlar ve düşmanı kısa sürede etkisiz hale getirecek kadar

zarar verebilirler. Hücum silahları, balistik ve el bombası cephanelerini kullanarak bir askerin çok işine yarayabilir. Organik düşmanlara karşı balistik, komando ve robot gibi güçlü düşmanlara karşı da el bombalarını kullanabilirsiniz. Pompalı tüfekler özellikle yakın mesafede çok etkilidirler ve mekanize robotlar üzerinde özellikle etkili olan sabot cephaneleri de kullanabilirler. Sniper tüfeği yetenekli bir elde olumlu sonuçlar yaratabilir ama tam potansiyeline ulaşmak için silah modifikasyonu veya iyi tüfek becerisi gerektirir. Aksi halde bu tüfeğin titrek doğası sorunlara yol açabilir.

Silahlar: Ağır (Heavy)

En güçlü silahlar envanterinizde en fazla yer kaplayan silahlardır. Alev silahı, hafif antitank silahı, GEP roket fiyatıcı veya plazma tüfeği gibi yalnızca bir ağır silah bile envanterinizde bazı yararlı eşya aradan bomba arı, zırh gibi) feragat etmenize sebep olacak kadar yer kaplar. Bu verimlilik zor olan bir karardır, çünkü ağır silahlar oldukça güçludurler ve bu silahların çoğu organik bir düşmanı tek atışla öldürebilirler. Mesela hafif antitank silahını (LAW) ele alalım. Tek atışlık bir silah olan LAW bu durumda onu yerleştirmek için en-

venterinizde gerekli olan yer açmaz. Bölgede biraz dolaşıp LAW'ı kullanacak güzel bir yer bulun, örneğin bir güvenli robotu, komando veya taret gibi diğerlerinden daha zorlu düşman arın o doğru bir boğuş olabilir. LAW'ı kullanın ve eşyalarınızı bıraktığınız yere geri dönüp onları tekrar envanterinize yerleştirin.

Alev silahı ve plazma tüfeği organik hedefler üzerinde mükemmedirler ama cephanelerini (napalm kutuları ve plazma şarjörleri) bulmak çok zordur. Oyunun çoğunda elinizde çok az cephaneli bulunun veya hiç bulunmayan bir silahla gezme ihtimalini göz ardı etmeyin. Alev makinesi özellikle etrafınız askerlerle çevriliğinde, tek bir atışla çoğunun işi bitirecektir.

GEP silahı neredeyse her türlü Deus Ex durumunda kullanılabilecek, çok amali bir ağır silahlardır. Güdümlü roketleri tek bir atışla bekçileri ve komandoları öldürebilir. Eğer kalabalığın içine doğru kullanırsanız tek atışla birden fazla kişiden kurtulabilir, yine tek atışla kamera, taret veya örümcek robotları halledebilir ve iki atışla en kuvvetli askeri robotları bile yok edebilirsiniz. Eğer yeterince envanter slotunuz varsa oyunun başlarında bu acığınız bir GEP silahı sizi zor durumlarda



çok rahatlatacaktır. Buna ek olarak, eğer kilitli bir kapının diğer yanına geçiş imkanı bulamadıysanız onu GE 2'si ile parçalara ayırmanız da mümkündür.

Silahlar: Yıkım (Demolition)

Yıkım silahları, becerisi sayesinde verdiğiniz zarar ve hasar yüzünden artmasının yanı sıra, yüksekli bombalar da etkisiz hale getirme yeteneğine sahip olacaksınız. Deus Ex'te el bombaları çok

kullanışlıdır. Bu yüzden üç dört envanter slotunuzu her çeşit el bombası için ayırırsanız iyi olur. LAM'lar kilitli kapıları ve sandıkları havaya uçurmak için kullanılabılır. İsterseniz duvara bir LAM yerleştirip düşmanları ölümüne doğru çekebilirsiniz. Envanterinizde her zaman iki veya üç LAM taşımaya bakın.

Gaz bombaları organik düşmanları etkisiz hale getirir, bazı düşmanları öldürse bile oldukça zayıflarlar ve bu şekilde onları mi-

nimum cephaneleri kullanarak öldürebilirsiniz. En iyi sonucu almak için gaz bombalarını kapalı odalara veya koridorlara atın.

EMP bombaları mekanize düşmanları etkisiz hale getirmek ve üzer alanlarından kurtulmak amacıyla kullanılabılır. Eğer elektronik beceriniz iyi değil ve çok fazla da taşımıyorsanız savunma alanlarıyla karşılaşma ihtimaline karşı birkaç EMP bombası bulundurmanız gerekir.

Scramble bombaları mekanize

düşmanların silah sistemlerini etkileyerek kendi adamlarına saldırma alanı neden olabilir. Etrafta birkaç robotun olduğu durumlarda bu bombalar çok işinize yarayacaktır.

Asker Becerileri

Becerî puanlarınızın çoğu silahlara gitseniz de önem vermeniz gereken baskın alanlar da vardır.

Çevresel Eğitim (Environmental Training)

Bu sayede balistik zırh, termofik kamuflaj, hazmat giysileri gibi eşyaları daha uzun süre ve daha verimli kullanabilirsiniz. Bu özellikler de balistik ve termofik kamuflaj zırhlarında çok etkilidir.

Hekimlik (Medicine)

Savaş ortamlarına girdikçe zarar gömeniz de kaçınılmazdır. Hekimlik beceriniz ne kadar iyi olursa, ilk yardım malzemesinin kullandığınızda o kadar fazla iyileşirsiniz. Bu özelliklerden yararlanım özellikle birlikte kullanarak oyunun çoğunda sağlığını seki-
kilde doasabilirsiniz.

Diğer becerî puanları da her şifreyi veya anahtar arama çerdivinden kurtulmak için hacking veya stealth becerilerine verilebilir.

Onumuzdaki ay devam edecek, bir yere ayrılmayın.

Eser Güven



FALLOUT 2

Nükleer savaş sonrası RPG ve Strateji

Nükleer savaş sonrası bir dünyada geçen, naniye bir RPG oyunu, hatta belki de (bence öyle) türünün en iyisi. Her zaman neden böyle oyunların listelerde en üst sıralarda yer almadığını düşünmüşümdür. Yeni çıkan oyunlar, daha güzel olsun olmasın üst sıraları hemen kaparlar. Ama eğer ilk çıktığında oynayıp bitirdiğim bir oyunu, strateji ustasında yazmak için tekrar aynı zevkle oynayıp bitirebiliyorsam, o oyun en üstteki yennin hakkı etmiş demektir. Açıkçası Levellin bu oyunu sizlere vermesi, oyunu daha önce oynamamış olanlar veya oynamak isteyenler de bulamamış olanlar için (biliyorsunuz bir oyunu çıktuktan 2 ay sonra bulmak zorlaştı artık) çok büyük bir şans. Ve tabii elbette oyunu bitirip de benim gibi tadı damağında kalanlar için de. Umarım siz de benim aidiğim zevki alırsınız. Fallout 2'den Had oyunun tam çözümüne başlayalım.

TAM ÇÖZÜM

ARROYO: THE TEMPLE OF TRIALS

Bu kısım gerçekten çocuk oyuncağı. Hole girin ve Grant Ant'ları öldürün. Holün sonundaki kapıdan girin. İkinci kısımdaki Scorpion'ları öldürün. Burada zebrirlenme ihtimaline karşın enizdeki Spear'ın iki algınlık menziline kullanın. Vur kaç taktiğini uygularsanız pek fazla zarar görmezsiniz. Etraftaki yaratıkları temizleyin ve doğu tarafındaki kaptan Healing Powder'ı almayı unutmayın. Çıkış kapısının kilitli olduğunu göreceksiniz, ama onu pick yöntemiyle açabilirsiniz. İçeride bazı karolara bastığınızda harekete geçen tuzaklar var. Kuzeybatıya doğru gidin ve o tarafta bulacağınız patlayıcıları alın. Çıkış kapısını patlayıcıları kullanarak havaya uçurun ve son bölüme girin. Doğu tarafında yine Healing Powder bulabilirsiniz. Çıkış koruyan bekçi ile dövüşerek veya konuşma beceriğiniz yüksekse onunla konuşarak yolu açın ve dışarı çıkın.

ARROYO: THE VILLAGE

Hemen kuzeydeki çadırına girerek Village Elder ile konuşun. Klamath ağıdıp Vic isminde bir yile buluşmanız gerekiyor. Bu yapmanız gereken ana görev ama hantadaki her yerde ek olarak birçok yan quest var. Bunları tamamlamaya exp kazanmanızı tavsiye ederim. Böylece oyunda daha rahat ilerleyebilirsiniz.

Yan Questler

- Hakunun bançesindeki Spore Plant'ları temizleyin.
- Nagor'un kopeği kaçmış. Mağara girişinin yakınındaki kopeği alın ve Gecko'larla dövüşün. Gördüğünüz Broc Flower ve Xander Root'arı Hakunun'a verirsiniz size Healing Powder yapacaktır.
- Havuzu tamir etmek için repair (tamir) becerinizi kullanın.
- Standing Fist ile konuşarak Unarmed (Silahsız dövüş) becerinizi artırabilirsiniz.
- Elder'in doğusundaki bir çadırdaki Jordan, Spear (Mızrak) becerinizi artırabilir.
- Güneydeki köprüye gidin ve Mynoc'un mızrağına bakın. Yüz

neykelinin batısındaki çadırına girerek Aunt Moriss'ten uç Healing Powder karşılığında çakmaktaşı alın. Bunu Mynoc'a verince mızrağınız sıvı tecektir (1-5 daha fazla zarar).

KLAMATH

Burada yapmanız gereken tek şey, etraftaki lele Vic hakkında konuşmak, sonra da The Den'e gitmek. Ama işi bu kadar basitleştirmeden önce ilerdeki bölüm ere biraz hazırlık yapalım. Niç fena olmaz. Öncelikle Golden Gecko'ya ağıdıp Sajağ'dan 10 mm Pistol alın. Eğer yeterli paranız yoksa gece Dunton kardeşlerin evlerine gittiğinde onları öldürüp mallarını çalabilirsiniz.

Yan Questler

- Tor Buckner's'den Scorpion'ları öldürmenizi isteyecek.
- Tor'dan Brahmin çalmaları için Dunton kardeşlere yardım edin. Scorpion'ları temizledikten sonra Dunton'larla Tor'un kampının kuzeybatısında buluşacaksınız. Ama bence bu görevi yapmayın ve Dunton'ları öldürün.
- Golden Gecko'daki John

Sulivan Melee (Yakın Dövüş) eğitimi veriyor.

- Kentin doğusunda Trader Vic'in eski kulubesini inceleyin. Arka odada güzel şeyler bulacaksınız. Bulacağınız radyoyu satın alın, Vic'i kurtarmak için gerekecek.

- Bathhouse'daki Jenny ile konuşun.

- Ardin'ın yerindeyken onunla erkek arkadaşı Slim Picket hakkında konuşun. Böylece naritarda Toxic Caves çıkacaktır.

- Vertibird'un düştüğü yere gidin (Klamath'ın batısında). Buradaki savunma robotunu temizledikten sonra enkazdan Toxic Caves'teki asansör için kart buluyorsunuz.

- Slim'i Toxic Caves'ten kurtarın, jeneratörü tamir edin, asansörün kilitini açın ve etraftaki donanımı toplayın. Burada ayağına Rubber Boots giymezseniz yerdeki radyoaktif atıklardan zarar görürsünüz. Girişin hemen güneyinde bir çift bot bulacaksınız. Bunun ardından başka Trapper Town'daki silah dükkanında da iki çift olması azımdır.

- Trapper Town'da Slim Pic-





ketti bu un. Trapper Town'un kuzeyi için anahtar var. Ama buradaki kapıyı lockpick ile de açabilirsiniz mi? İkinci buluş. Güneşlinin kuzeyindeki ocağın Rat Caves'e girebilirsiniz.

● Rat Caves'in üç katını da döşesin ve Rat God' o'dur. İkinci kattaki kilitli kapının yanındaki ratları araştırıp patlayıcıları alın. Bunlarla kapıyı uçurup Trapper Town Garaj'a çıkın.

● Trapper Town Garajı'ndan geçip güneye giderek Chrysalis Motors Highwayman'ı bulun. Arka kotukta bulacağınız fuel injection system'i alırsanız size ya rayabilir.

THE DEN

Den'de de yine bir tane ana quest'iniz var. Vic'i kurtmak. Ancak burada da yine birkaç yan quest buluyor, bu questler yardımıyla daha iyi silahları ve para kazanmanın yanı sıra karakteriniz de iyice gelişmeye başlayacak. Gelelim ana quest'e. Schrie'yi ve Tubby'yi bu un (Rebecca'nın dükkanının hemen doğusunda, onunla silahlar konusunda pazarlık yapın veya öldürün. Tubby'nin hemen güneyinde Lara'yı ziyaret edin. Den'in batı tarafındaki katedrale gözçölük etmenizi isteyecek. Bunu yapın ve geri dönüp Lara'ya rapor verin. Onun için Metzger'e konuşmayı önerin. Batı tarafına gidip Metzger'e ko-

nuşun. Vic ile konuşmak için izin isteyin. Metzger'den izin aldıktan sonra Saver's Guild'in doğu tarafındaki bekçiden siz içeri almasını isteyin. Vic ile konuşun ve ona Kamath'le evlenince ödünüz radyoyu verin. Metzger'e geri dönün. Size Vic'i 1000 dolara satmak isteycek. Eğer yeterli parayı zarsa Vic'i satın alın. Yoksa Lara'ya dönün. Sızden kiliseyi koruyan Tyler'in çetesinin zayıf yanını bulmanız isteyecek. Akşam olunca kişeye gidin ve Tyler'a konuşun. Lara'ya Tyler'in çete partisini bel sedirni ve onunla kişebaskın na katın. 495xp ve 400 dolar kazanacaksınız. Eğer na da yeterince paranız yoksa Kamath'a dönüp Tubby'ye Fick'ten aldığı şeyleri satın. 1000 dolarınız olunca Vic'i satın alın ve Vault City'e doğru yola koyulun.

Yan Questler

● Anna madalyonunu kaybetmiş. Doğu haritasını batı tarafında bulacağınız Joey'den madalyonu isteyin, gerekirse onu öldürün. Anna'yı gece yarısına doğru mezarlıkta veya Brotherhood of Steel'in yanındaki kınada bulabilirsiniz.

● Beckys Place'e mutlaka gidin. Sizin için para kazandıracak bazı teklifler olacak.

● Chrysalis Motors Highwayman'ı burada bulacaksınız. Batı kısmının batı bölgesinde. Smitty ile

konuşun. Bu arabayı almak için Gecko'ya seyahat etmeli, Skeeter'dan Fuel Cell Regulator'ı almalı ve Smitty'e dönüp 2000 dolar vermeniz. Ama tüm bunlara değecek kadar çok kaskuruz olmanız. Dünya haritasında çok daha hızlı hareket edebileceksiniz.

● Mom's Dinner'a gidin ve Stacy'nin azıcık hikayesini sabırla sonuna kadar dinleyin. Buradaki Karl ile mutaka konuşup anlatacaklarını dinleyin. Eğer Smitty'nin yemegini götürürseniz size Smipakı verecektir.

● The Hole isimli yerdeki Frankie ile konuşursanız, size Becky temizlemiş karsılığına para ödeyecek.

MODOC

Burada ana quest ile ilgili hiçbir şey yok, ama en az bunun kadar önemli olan experience var. Adacağınız questlerle oldukça exp kazanabilir ve grubunuzdaki birkaç kişiyi birlikte 1-2 level atlayaabilirsiniz.

Yan Questler

● Schrie dışında bir Ghost Farm var. Şehrin belediye başkanıyla konuşun. Onu girin bulduğunuzda bir anın kuzeyinde bulacaksınız. Ciddi bir görev, burada kazgırları tutulmuş cesetlerin sante olduğunu düşününz deriyor, kuşu bu görevi, yerdeki hayvanları asagılıp Sags için Veger

le konuşun. Veger yukarıdakilerle ticaret yapmak istiyor. Veger'in samimiyetine inanabilirsiniz. Eğer sante cesetlere bakıyorsanız ve Den'deki Mom's Dinner'da Karl ile konuştursanız bu quest'i çözebilirsiniz. Eğer Karl ile konuşmadıysanız hemen Den'e gidip onu bulun ve konuşun. Ama burada zaman sınırı var, o yüzden Den ile konuşmadan bu quest'e başlamanızı tavsiye etmiyorum. Bu quest'i tamam adığınızda 3500xp ve Modoc an'ların dostluğunu kazanacaksınız. Ayrıca haritanızda Gecko'nun yeri belirtecek. Ayrıca Veger size jeyen bir Assault Rifle verecek.

● Eğer yanınızda bir p varsa Modoc'un kuyusuna inebilirsiniz. Aşağıdaki para keserini alabilirsiniz ama bu reputasyonunizi düşürecek. Burada ayrıca bir de Jonny'e ait olan Red Ryder BB silahını bulabilirsiniz.

● Bathas'ın oğlu Jonny kaybolmuş. Onu Sleg'in yaşadığı yerde bulacaksınız. Babasına götürdüğünüzde 2500xp kazanacaksınız.

● Grisham'ın mezbanasına gidin ve ona Brahmin'leri öldüren vansı köpeklerden kurtulması için yardım edin.

● Eğer isterseniz Grisham'ın kızı veya oğluya evlenebilirsiniz. Ama bunu yapmadan önce kaydetmeyi sakın unutmayın. Böylece evlilik kısmınınını görüp güldükten sonra kaydıңыз yükleyebilirsiniz. Çünkü gruba katılan eser tamamen şeye yaramaz ve level atlamıyordur.

● Farmer Farrell ile konuşun. İlk olarak onun için kemirgenleri zeytin ve odununuza alın. Size en yakın kadeşi Cornelius'un onu salıncılamak istediğini anlatacak. Tuvalet merdiveninden aşağıya inin ve kızıyı pasajı patlayıcıları havaya uçurun. Mole Rat' o'dur. Ve God Watch' alın.

● Eğer Doktor beceriniz yüksekse inek Bessie'nin kırk ayagını yileştirebilirsiniz. Modoc'ta öldüğünüz surece size eşlik edecektir. Eğer yeterince acımasızsanız Bessieyi kasaba satabilirsiniz.

VAULT CITY

Bu kadar büyük bir şehir olmasına rağmen burada da aslında yapmanız gereken bir quest var. Ana bilgi sayarası olmak ve Vault



15'in yerini tespit etmek. Tabii bu nun çocuk oyuncuğu olduğunu söylesem biraz abartmış olurum. Bilgisayara erişmek için önceki ke bir vatandaş olmanız. İlk olarak dümdüz yukarı yürüyerek bir sonraki bölge olan Main Gate'e gelin. Sağdaki çümürge girin ve buradaki görevleri Day Pass satın alın. İsterseniz Skeeter'dan sahte kağıtlar da alabilirsiniz. Ama bunlar her zaman işe yarayamayabilir. Vault City'e girin ve kuzeydoğu sınırından çıkın. Bu yeni haritanın da kuzey sınırına girin ve konsey meclisine girin. Batıdaki odaya gidip McClure ile konuşun. Gecko Nukleer Reaktörü'ndeki kirlilik hakkında endişeli ve sizden yardım istiyor.

Vault City'den çıkın ve Gecko'ya gidin. Santra'nın sorununu ne olduğunu öğrenin veya reaktörü kapatın (bunun nasıl yapılacağını öğrenmek isterseniz Gecko'ya kısmına bakın). Eğer reaktörü onarmak isterseniz Gecko'ları arşız. İhtiyaçınız olan şeyleri söyleyeceklerdir. McClure'a dönün. Sizi parçaları Randa'ya gönderecek. Gecko'ya dönün, reaktörü tamir edin. Vault City'e dönün. McClure vatandaşlığını onaylayacaktır.

Vault 15'e girin ve üçüncü kattanın. Bu katın doğusundaki odaya da ana bilgisayar bulunuyor. Ventrabancasına girip Vault 15'in yerini öğrenin. Vault City'den çıkın ve Vault 15'e doğru yola koyulun.

Yan Questler

● Courtyard yolunun batısındaki Ed ile konuşun. Haritanızda New Reno, Broken Hills ve Redding çıkacaktır.

● Yine yolun batısındaki Happy Harry's Gun Shop'tan silah satın alıp onu Farmer Smith'e götürün. Bunu yaptıktan sonra dönüp Harry'yi öldürebilir ve sattığı şeyleri alabilirsiniz. Az bir karma kayba karşılık oldukça iyi mallara kavuşuyorsunuz.

● Yolu batısında Charlie'yi bulun, radyasyonu su içtiği için kusuyor. Ona Radaway verin, böylece Harry onaylatın. Karşılayacak kadar karma kazanacaksınız.

● Barı satın. Cassidy ile konuşun ve grubunuza katılmasını sağlayın. Ben iki seferde de oyunun sonuna kadar Cassidy ile birlikteyim, kesinlikle çok yararlı bir

● Ventrabancanın kız Valerie buradaki Maintenance Shed'i işletiyor.

Ona yardım ederseniz size bir Super Tool Kit verecek. Bu Tool Kit Skeeter Fuel Cell Regulator karşılığında satıyor. Gördüğünüz gibi bir arabaya sahip olmak pek kolay değil. Valerie'nin yaşadığı İngiltere anıtları ve Spittoon yakmalarındaki çocuk için Mr. Nixon beğeni bulmanız gerekir. Bebeği biraz dikkatli aramanız gerekiyor çünkü duvar onu gizliyor. Erişilebilir. Bebeği verdikten sonra çocuğu dinleyin ve söyledikleri taşlara tıklayarak anıtları. Kerpertenin ise birkaç yerde bulabilirsiniz, mesela Klamath'taki fare bölgesinde veya Den'deki Smitty'nin arkasındaki kilitli dolapta.

● Yine konsey meclisinde bulacağınız Lynette size şehir zarar veren Raider'ları ve Gecko reaktörünü tamir etmeli birkaç quest verecek. Eğer onu memnun edebilirsiniz. Vatandaşlığından da alabilirsiniz.

● Vault 15'in ilk katındaki Dr. Troy size bir Jet motoru karşılığında 1000 dolar verecek. İsterseniz ona bu konuda şantaj yaparak düzenli bir gelir sahibi olabilirsiniz.

● Tüm Vault bilgisayarlarına

girmeye çalışın, böylece yararlı bilgiler elde edebilirsiniz.

GECKO

Burada yaşayan insanlara acılamak mümkün değil. Radyasyon yüzünden fiziksel görünümleri çok kötü değişimlere uğramış. Gecko'daki questiniz bastı, ya reaktörü tamir edeceksiniz ya da bir pırlaksanız reaktörü havaya uçuracaksınız.

Şehirdeki Manager's Office'te Harold ile konuşun. Reaktör için Hydrostatic Magnetosphere Regulator gerekiyor. Odadaki Part Requisition Form'u da alın. Vault City'e dönüp McClure ile konuşun, Randa'nın Amenitiy Shop'tan reaktörü alın ve Gecko'ya dönün. Poseidon Oil Power Plant'a girin, giriş masasının kuzeydoğusundaki ocaklardan elektronik anıtları alın ve kuzeydoğu kesesine gidin.

Eğer reaktörü havaya uçurmak istiyorsanız Harold'un odasını araştırıp sahte Coolant Report'u bulmanız gerekiyor. Testus ile konuşarak kontrol odasına girin. Sahte Coolant Report'u Hank'a verdiğinizde reaktörü kapatacağız.

Ama biz reaktörü tamir etmek istiyorduk, değil mi? Tamir robotunun terminaline girin ve robotu yöneterek reaktörü tamir edin. Robotu çağırmak için Functional Access Code'u girin. Kod şöyle: Önce A'lı diziyi girin, sonra B'li olanı, en sonunda da C'li olanı. Maalesef robota doğru yerleri manual olarak programlamak gerekiyor. Burada birkaç deneme yanlışla siz de bulabilirsiniz, ama hemen yazayım doğru programları.

Amplify Plutonium-Gamma Shield

Deharmonize Neptunium Impeller

Calibrate Uranium-Rod Driver

Set Voltage on Saturn-Class Capacitor

Test Jupiter Wave Compiler

Son olarak ya robota Hydroelectric Magnetosphere Regulator' kurmasını söylemeli ya da soğutma vanasını kapamalıyız. Şimdi Vault City'e dönüp vatandaşlığı kazanabilirsiniz.

Yan Questler

● Eğer yeterince yüksek Speech beceriye sahipseniz, Festus ile konuşup robot işini onun yapmasını sağlayabilirsiniz. Onu sürekli cesaretlendirip robotu çalıştırmasını sağlayın.

● Manager's Office'deki Lenny'ye grubunuza katmanızı tavsiye etmiyorum. Zaten grupta bir ghoul veya mutant olması pek iyi olmuyor.

● Festus'un reaktörün enerji üretimi için bazı fikirleri var. Verdirdiği disk Vault City'e götürün ve ana bilgisayara takarak optimize verilerini indirerek Festus'a geri getirin. Eğer Gecko'yu harcayıp Vault City'e yardım etmek isterseniz bu disk konseye götürebilirsiniz. Ama bunun sonucunda Geckodaki ghoullar köle olacaktırlar. Bunu da oyunun sonundaki demoda görüyorsunuz. Bu arada bundan hiç bansememişim ama oyunun sonundaki demoları oyun boyunca yaptığınız işlere göre değişiyor. Şehirlerde oyunu bitirdikten sonra ne olur olup bittiğini görüyor ve keske sunu yapmasaydım faan dıyorsunuz. Hanka

● Skeeter silahınızı modifiye

edebilir veya size bir Fuel Cell Regulator verebilir. Ama önce ona birkaç parça için yardım etmeniz gerekiyor. Harold dan aldığınız Parts Requisition form'u kullanarak Power Plant Supply odasından Transformer alabilirsiniz. Diğer istediklerinizi ise Vault City'deki Varenie'den bulacaksınız.

VAULT 15

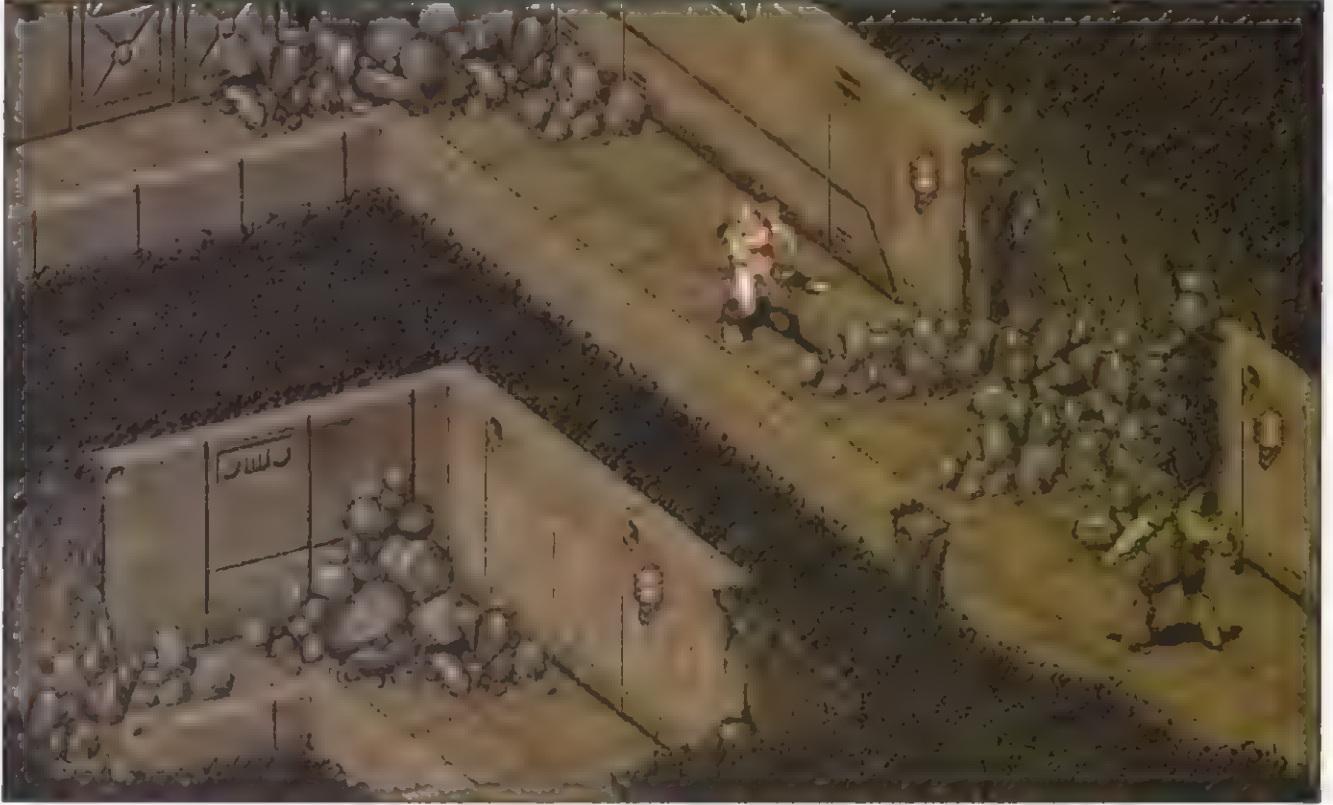
Aslında Vault 15'e gelmeniz ilahtı gerekli değil, çünkü Vault 13'un yerini başka yollarla da bulabilirsiniz. Yine de burada Vault 13 hakkında biraz bilgi elde edeceksiniz. Rebecca'yı bulun, onunla özel olarak konuşmak istediğinizi söyleyin. Sizi takip edip gizlice dinleyen birini fark edeceksiniz. Rebecca'nın hikayesini dinledikten sonra ayrılın. Dalia'ya Rebecca'nın kızı Chrissy' aradığınızı söyleyin ve bir sonraki ekrana geçin.

Burada Phil ile karşılaşacaksınız. Eğer yeterince yüksek karizmaya sahipseniz, onu Chrissy' vermeye ıkan edebilirsiniz. Aksi halde onun ve arkadaşlarının beyinlerini dağitmanız gerekiyor. Phil'in üzerindeki anahtarları alın ve binanın batı

odasındaki Chrissy' kurtarın ve kampa geri dönün. Rebecca ile konuştuktan sonra kamp lideri Zeke size kırmızı elektronik anahtar verecek. Chrissy'nin esir tutulduğu yere gidin ve kızı anahtarları kullanarak vault kapılarını açın. Yalnız başınıza aşağı inin.

Eğer sessiz olursanız Raider'lar sizi öldürmeyecek ve aşağı kadar inebileceksiniz. Onlara burada yeni olduğunuzu söyleyebilirsiniz, doktor ile konuşarak haydutların lideri hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. İkinci katanın ve jeneratörün tamir edilişinde önce Science uygulayın. Bu sayede Vault'taki enerji kalkanlarını kontrol edebileceksiniz. Kattaki tüm odaları araştırın ve işinizi yarayacak şeyleri alın. Üçüncü katanın, buradaki bilgisyardan Vault 13'un yerini öğrenin. Ayrıca yine buradan haydut lideri Daron'un New California Republic'teki casusu hakkında bilgi alıyorsunuz. Daron ve tayfasında oldukça iyi silahlar var, ama onları elde etmek için savaşmanız gerekiyor. Eğer haydut liderini öldürmeyi tercih ederseniz dikkatli olun, onu öldürünce tüm haydutlar sizin





varı ğınızdan haberdar oacak ve dışarı çıkarken zorlanacaksınız

BROKEN HILLS

Elbette hikayeyi takip ettiğiniz için şimdi Vault 13'e gitmeniz gerekmektedir. Bu yapıyor. Ama neden acele edesiniz ki? Broken Hills The Raiders ve Redding zorunlu duraklar olmamalarına rağmen oldukça eğlenceli yerler ve yine size yulku exp, para ve silahlar kazandıracaklar. Hem oyunu bir an önce bitirip de bu bölgeye niye gitmedi mi diye çinizin gitmesini deniyordur. İnanın bana, oyun bu tığında keske bitmeseydi diyecektir çünkü Broken Hills değişik bir şehir, burayı bir mutant olan Marcus yönetiyor ve mutantlarla insanlar birlikte kardeş kardeş yaşıyorlar. Ama son zamanlarda bu birliklik biraz tehlikeye girmiş, alacağınız questlerin bir kısmı da bunun üzerine

Yan Questler

- İlk Broken Hills bölgesinin ortasındaki ofisinde Billi bulun, sizin için birkaç görevi var. İlk olarak Vault City'e giden bir karavana eskortluk yapabilirsiniz. Bu arada mutantlar aldatmakta olan Chad'e dikkat edin

- Marcus Broken Hills'i kuran kişi ve aynı zamanda şeriflik yapıyor. Onun için birkaç kayıp kişiyi

bu manızı isteyecek. Resident al Sector kısmında sağ tarafta bir tuvalet var. Aşağıdaki tünellere inen bir merdiven bulacaksınız. Aşağıda birçok ant var, kuzeydoğu köşesinde aradığınız kişilerin olduğu olarak bulacaksınız. Cesetleri inceleyince mutantlara karşı kurulan komployla ilgili bir not bulacaksınız. Bunu Marcus'a anlatın. Onu, etrafı durulduktan sonra grubunuza bile katabilirsiniz

- Jacob ve Aileen mutantlardan nefret eden iki kişi ve bunlar bir anti-mutant birliği kurmuşlardır. Sizden iki arkadaşınızı, Manson ve Frank hapishaneden kacırmalarını isteyecekler. Bunu yaparsanız mutantlara karşı karşıya geleceksiniz ve elbette Marcus grubunuza katılmayacak. Tabii onun katilip katilimaması önemli değil, ben k oyunumda da onu almadım ama yine de Jacob ve Aileen güvenilecek insanlar değil. Bence mutantlardan yana olun

- Liz's General Store'un bodrumunda iyi mal bulabilirsiniz.

- Madencilerle konuşun. Hava temizleyicisi ile ilgili bir sorunları var. Bu parçayı New Reno'da Renesco ile konuşarak bulabilirsiniz. Bu parçayı bulduktan sonra içeri yalnız başınıza girin. Eğer Üzerinizde Power Armor yoksa (maskeli zırh) içinde biraz zarar göreceksiniz

- Residentia Sector'un batı tarafında yaşayan Eric'in sineklerle ilgili bir sorunu var. Jeneratör operatörü Brian ile konuşun ve gücü artırarak hava temizlemesinin daha iyi çalışmasını sağlayın

- Eğer yeterince yüksek strength'iniz varsa veya elinizde a tında kullanabileceğiniz Buffout bu unuyorsa Francis ile blex görüşüp yaparak bir power glove kazanabilirsiniz. Eğer strength'inize güvenmiyorsanız sakın bu olaya girmeyin. Yoksa pek de hoş olmayan bir sürprizle karşılaşabilirsiniz (bu mutantla zorla ilişkiye girmek gibi...)

THE RAIDERS

Eğer siz ve grubunuzun diğer üyeleri gerçekten iyi savaşçılar değilseniz, bu bölgeye gelmenizi tavsiye etmiyorum. Buraya geldiğinizde kuyudan atlayarak aşağıdaki mağaralara ulaşın. Etrafta birçok pat ayıcı, bubi tuzak ve üzerlenne bastığınızda çokup siz Radsorpion çukurlarına düşüren sante yerler var. Kısa cı dikkatli olun ve doğruya doğru gidin. Uzun bir tünelden sonra Raider kışalanına ulaşacaksınız. Bu kapılardaki kilitlen rahatça açabilirsiniz. Raider'lar sizi gördükleri anda savaşın başlayacak. İlk partiden kurtulduktan sonra mağaranın kuzeybatı kısmına gidin ve iderle-

rini öldürün. Doğ tagsı alın ve kuzeydogudaki kasaya gidin. Doğ tags'teki bilgiler kullanarak kasaya ulaşın. Bulduğunuz tüm bilgileri Vault City'deki Lynette'ye götürün

REDDING

Buradaki questler sayesinde şeriflik oynamanız, çok super silahlara sahip olmanız ve güzel düşmanlar elde etmeniz mümkün. Bu bölgede belli bir merkez quest yok ama çoğu quest Sheriff Manon'un etrafında dörüyor

Yan Questler

- Şehre girin ve Sheriff Manon'u ziyaret edin. İşe başlurun, bir süre polislik oynayarak değeri experience puanları kazanabilirsiniz

- Listedeki ilk kişi Widow Rooney. Onunla arkadaş olun ve 200 dolar verin, böylece 1500 exp kazanacaksınız

- Bir bar kavgasını önlemek bir sonraki göreviniz. Blasphemous Bette ve Caminetti ile konuşun ve yumruklasmaların engellemeye çalışın. Eğer yüksek Speech becereniz varsa her ikisini de ikna edebilirsiniz ama gene de bir ta nesini ikna etmek kolay oluyor. Manon'a dönüp mukafatınızı alın

- Şimdi biraz dedektiflik oynayacağız. Bir Malamute Saloon'da bir fahişeyi dogramış ve

bunun kim olduğunu bulmamız gerekiyor. Oradaki kadın ile konuş ve Morningstar madenine girdin. Oradaki Hakeswill hemen suçunu itiraf edecek.

● Son görevimizde biraz adam harcayacağız. Wanamingo madeninin girişindeki Frog Morton'un çetesini (ve oradaki Mole Rat'eri) temizlemek görevimiz. Frog'un üzerinde H&K G11 silah var, öldürdükten sonra onu da almayı unutmayın.

● Mayor Ascorti'den Wanamingo Mine'i satın alın, yukarıdaki Frog çetesini ve içindeki Wanamingo'ları temizleyin, böylece paranızı ikiye katlayacaksınız. Ancak hemen söyleyeyim. Wanamingo'lar oyunda buraya kadar karşılaştığınız yaratıkların en güçlülerinden. Madendeki vinçten excavator çipi sokup ya Dan McGrew'a (Morningstar Mining Company), ya da Marge Lebarge'ye (Kokoweef Mine, vererek para kazanabilirsiniz. Madende iki tane çip olmasına rağmen, bunlardan yalnızca bir tanesini verebiliyorsunuz. Yani her iki tarafı da mutlu etme şansınız yok.

VAULT 13

İşte burası ana questin bir sonraki durağı. G.E.C.K'i bulacağımız yer. Vault'a girin ve Grunthar ile tanışın. Grunthar bir Deathclaw, Deathclaw'lar Vault bilgisayarlarını kullanmak için ses tanıma aygıtına gerek duyuyorlar ve siz de elbette onlara yardım edeceksiniz.

New Reno'ya girdin ve Eldred'le tanıştın. Aradığımız ses tanıma çipini bulandıran eleman bu. Eğer onu konuşarak çipi veremiyeyiz ikna edemezseniz yapmanız gereken tek şey onu öldürmek ve çipi çalmak.

Şimdi Vault 13'e geri dönün ve üçüncü kata inerek çipi kurun. Aslında üçüncü kattaki kırtli dolap aradan birinde G.E.C.K.'i bulabilirsiniz ama yine de zaten Grunthar'la bilgisayar, onardığınız söylediğinizde size G.E.C.K.'i veriyor. Artık Arroyo'ya geri dönebilirsiniz. Geri döndüğünüzde bir sürprizle karşılaşacaksınız. Hakunun ile konuşup oradan ayrılın. Sıradaki hedefimizi öğrenmiş bulunuyoruz. Navarro. Ama oraya gitmeden önce Military Base'e gitmenizi tavsiye ediyorum. Çünkü Navarro Advanced Power Armour giymiş ve plazma silahları kullanan ele-

manlarla kaynıyor. Ayrıca her tarafta çift plazma silahına sahip taretler var. Yani onlara takışmadan önce levelinizi biraz yükseltmeniz iyi olur. Kazandığınız perkler için "Sniper", "Bonus Ranged Damage", "Living Anatomy" ve "Bonus Rate of Fire" tavsiye ederim. Tüm grubunuz bir iki level atlayabilir ve birkaç perk öğrenebilirseniz Navarro'da daha rahat edersiniz.

Yan Questler

● Üçüncü kattaki Goris isterse-niz grubunuza katılabilir. Goris'in kötü tarafı bir deathclaw olduğu için zırh veya silah kullanamaması. Onun silahları güçlü pençeler, maksimum halde bir turn'de dört

dolap arıyın, buradan bulacağınız NavCom parçalarını saklayın, daha sonra Valdez tankerini tamir etmek için bunlara ihtiyac duyacaksınız.

THE MILITARY BASE

Burada kazanacağınız experience'in yanı sıra çok önemli bir şey daha bulacaksınız. Bir Power Armor. Ana girişteki kurtları öldürün ve tüm çadrları arayın. Dean's Book on Electronics ve San Francisco haritası bu acaktır. Kitabı okuyun. İçeriğindedir. Repair becerinize gerek duyacaksınız. İlerleyin ve yerdeki demiri alarak maden arabasına takın. Demire biraz dinamit sarın ve onu kullanarak girişe doğru gidip, orayı

mor a yükseltebilirsiniz. Power Armor'ı giyin ve üçüncü kata inin.

Burada işler biraz zorlaşıyor çünkü burada karşılaştığımız mutantlar normal mutantlar değil, super mutantlar. Asansörü koruyan super mutantları öldürün, isterseniz lazer silahlarını da alabilirsiniz. Alt kattanın ve güneye doğru ilerlerken karşılaştığınız çıkan birer birer temizleyin. Bu katta Melchior the Magnificent ile karşılaşacaksınız. Onunla karşılaşmadan önce mutlaka oyunu kaydedin. Ben ilk oynadığımda onu öldürememiştim ve vazgeçip dışarı çıkmışım. Ama eğer yeterince hızlı ve şanslı olursanız çok fazla deathclaw çağırmadan önce onu öldürebilir ve yuklu exp. puanı ka-



sa dırn hakkı var ve Unarmed olarak verdiği zarar 41'e ulaşıyor. Yani eğer grubunuzda yer varsa ve silah kullanamaması sizin için önemli değilse onu gruba katabilirsiniz. Goris'in bir diğer ilginç yanı ise bazen grubunuzu terk etmes. Böyle bir durumda vault 13'e geri dönüp onu almalısınız. Ama Vault 13'e bir sonraki gelişinde güvenlik kamerasından Grunthar'ın Enclave askerleri tarafından katledildiğini görüyorsunuz. Fakat oyunun son demo-sunda zaval deathclaw'ları sizin katlettiğiniz söyleniyor. İlginç.

● Yine üçüncü kattaki tüm

kaptayan plâğı patlatmasını sağlayın. Bu sayede nem çeri giriş hakkı, hem de 5000xp kazanacaksınız. Eğer level atlıyorsanız ve Repair beceriniz biraz daha puan verin. Jesse girin ve etrafındaki fareleri öldürerek birinci katın doğu tarafındaki jeneratore ulaşın. Jeneratörü tamir edin ve kuzeye gidip asansöre binerek ikinci kata inin. Teker teker etrafındaki mutantları temizleyin. Dinlenmek için doğu tarafını kullanabilirsiniz. Ortadaki odadaki dolapta Power Armor bulacaksınız. Bu zırhı San Francisco'da Hardened Power Ar-

zanabilirsiniz. Artık buradaki işiniz bitti.

Evet. Bu aylık isterseniz burada keselim. Gelecek ay açık aya çağımız yerler arasında Navarro, New Reno, The Sierra Army Depot, The New California Republic, San Francisco ve The Enclave bulunuyor. Gelecek aya kadar siz de etrafta dolaşıp tamamlamadığınız questleri tamamlayın ve bol bol experience puanı kazanmaya başkınız. Çünkü oyun özellikle Enclave'in devreye girmesiyle çok zorlaşıyor. Neyse, gelecek ay görüşmek üzere.

Eser Güven

VAMPIRE : REDEMPTION

Kanın dayanılmaz tadına bakmak isteyenler için püf noktaları

Senre geri döndüğünüzde Wilhelm sizi Anezka'ya götürecektir. Anezka ile konuşma sekansından sonra University'e gidin ve Ecaterina ile konuşarak bir sonraki görevinizi alın. Northern Quarter'daki Golem'i öldürmek, Northern Quarter'a haritadan takip ederek kolayca ulaşabilirsiniz. Burada göreceğiniz ilk şey etrafta bir sürü insanın olduğu olacaktır. Biraz ilerleyince Mendel ile karşılaşacaksınız, size Golem ile ilgili bilgi verecektir.

Not: Bu aykırı açıklamayı takip etmeden önce mutlaka Vampire II patch'ini indirmenizi tavsiye ederiz. Eğer patch'i indirmenizi tavsiye ederiz. Eğer patch'i indirmenizi tavsiye ederiz. Eğer patch'i indirmenizi tavsiye ederiz.

derseniz aklılık etmiş olursunuz. Golem şimdiye kadar karşılaştığınız en güçlü yaratık olacak, bu yüzden mutlaka oyunu kaydedin. İlk seferinde öldüremeyecenize eminim. Yine Mercurio'daki gibi Wilhelm'in Feral Claws özelliğini kullanın, her iki karakteri de ıyıştırın ve Golem'e birlikte saldırın. Golem'i öldürünce bıraktığı Shem'i alın ve Mendel'e geri dönün. Mendel sizden bunu Gannof'a götürmenizi isteyecek.

Şimdi Monastery'e kadar geri dönün ve siz dışarıda bekleyen Gannof ile konuşun. Ona Shem'i verdiğinizde Serena grubunuza katılacak. University'e geri dönün ve dinlenin. Bu sırada Anezka ile ilgili bir kabus göreceksiniz. Ecaterina ile konuşunca sizi Prince'in huzuruna götürecektir. Prince biraz belalı bir eleman, sizden Cathedral manzelerinde bulunan bir kalıntıyı isteyecek. Buraya ulaşma-

nın tek yolu Northern Quarter'da bulunan Nosferatu tünellerini kullanmak. Golem'i öldürdüğünüz yere geri dönün, mezarlığa açılan kapıdan geçerek yolu takip edin. Eninde sonunda Nosferatu tünellerine ulaşacaksınız. Ama tünelleri bekleyen Josef size kademli bir Canite kadınının kanını getirmeden önce size süreci geçiş izni vermiyor. Biliyoruz ki tek Canite kadını Ecaterina olduğundan University'e dönüp ondan kanını isteyin ve şeyi Josef'e getirip tünellere girin.

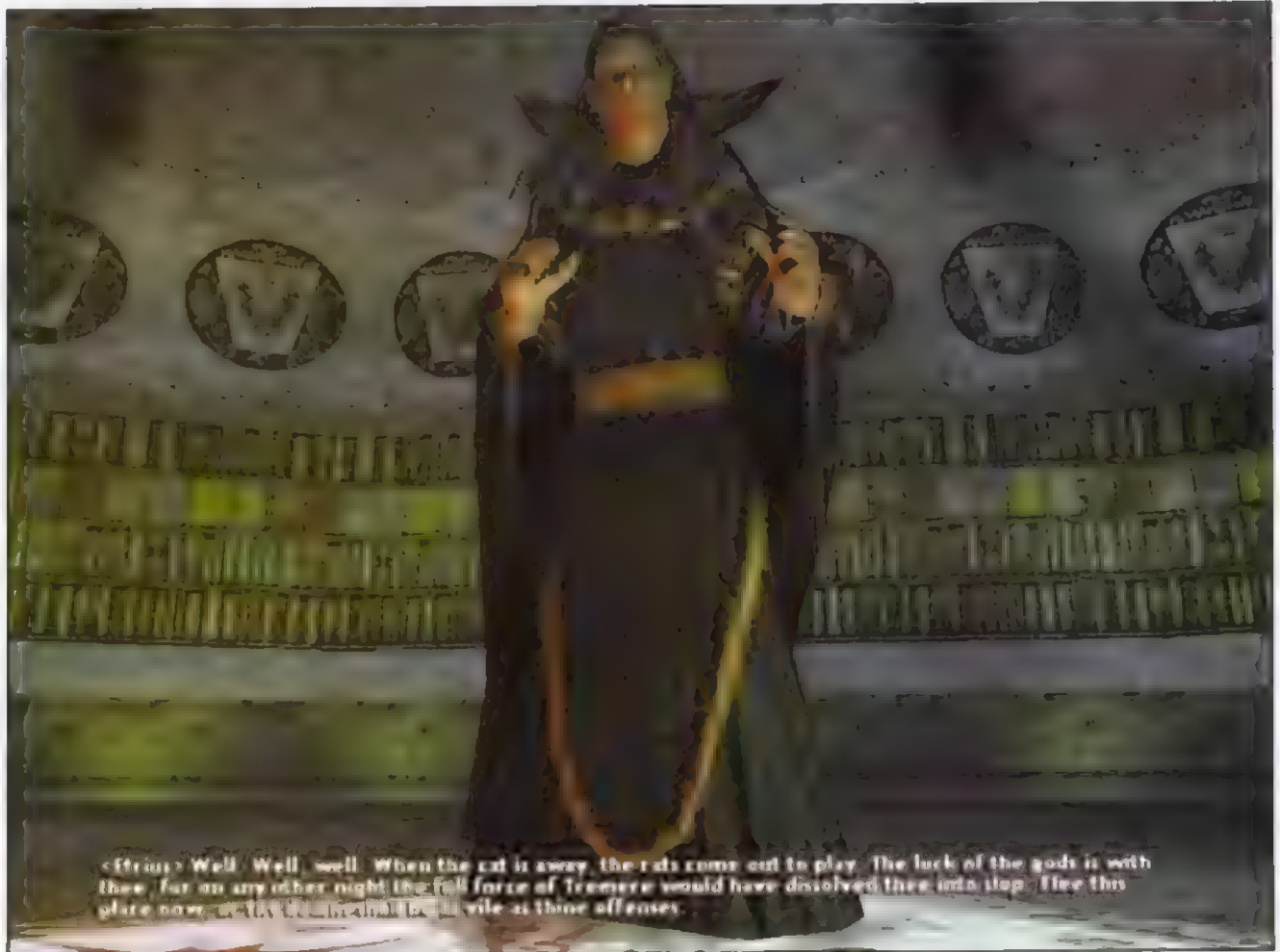
Nosferatu Tunnels

(Bu tünellerdeki yaratıkların xpleniyle ilgili bilgi veremeyeceğim çünkü bu bölümle ilgili notlarımı kaybettim)

Nosferatu tünellerinde karşılaşacağınız temel yaratık isminden de anlaşılacağı gibi Nosferatu. Nosferatu'ar görünmez olabildiklerinden bazen zor anlar yaşaya-

caksınız. Bu yetmiyormuş gibi bir de size saldırımları için fare faan çağırıyorlar. Ayrıca daha deneyimli Nosferatu'lar Bringinq out the Beast disiplininin kullanarak sizi Frenzy durumuna sokabilirler. Dikkat olun ve oyunu bolca kaydedin.

Bu tünellerde bir noktada Othellos ile karşılaşacaksınız. Ona bir tur mini-boss diyebiliriz. Othellos karakterleriniz çok hızlı biçimde Frenzy durumuna sokabiliyor. Ona sataşmadan önce yanındaki en teker teker çekip öldürün. Yalnız kalınca Othellos'tan daha rahat kurtulabilirsiniz. Othellos'u geçtikten sonra sokadaki merdivenler Golden Lane'e çıkıyor. İsterse- nizi yukarıda biraz alışveriş yapabilirsiniz. Sağdaki merdivenlere girdiğinizde ve illele konuşun. İlgili arkadaşınız kapıdan 3. kata ulaşacaksınız. Burası tünellerde karşılaşacağınız tek karışık alanda çok da-



<Tremere> Well, well, well. When the cat is away, the rats come out to play. The luck of the gods is with thee, for on any other night the full force of Tremere would have dissolved thee into slap. Flee this place now, lest thou find it as vile as thine offenses.

kaşık değil, yer: kapılardan oluşan bir labirent. Doğru sralama şöyle

- 1- Kırmızı yüz sembolü olan kapı
- 2- Sarı kale sembolü olan kapı
- 3- Yeşil üç-yüz sembolü olan kapı
- 4- Mavi dalga sembolü olan kapı
- 5- Sarı 13 klan sembolü olan kapı

Labirentten çıkıp ilerleyince bu bölümün baş yaratıcı Ghost of King Vaclav ile karşılaşacaksınız. Spirit türünde yaratıklar normal sılahlardan etkilenmiyorlar, o yüzden Vaclav ile dövüşürken özelikle Wilhem'in Feral Claws'ı ve elinizdeki Holy Water'lar çok işe yarayacaklar. Onu öldürdükten sonra Prince'in istediği kalıntıyı alın ve ona geri dönün. Size yeni bir görev verecek Tremere Chantry'e saldırmak. Konuşma seçeneği gelince "May we liberate..." ile başlayan seçin. Diğer seçeneği seçerseniz humanity özelliğiniz azalır. Kaleden ayrılır ve Golden Lane'deki Chantry'e girer.

Tremere Chantry

Haritadayı takip ederek Golden Lane'e ulaşarak Chantry'e girin. Normal bir dükkan olarak gözükmesine bakmayın çünkü aşağıya inince ne kadar zorlu bir yerde bulunduğunuzu anıyacaksınız. Buradaki tünellerde karşılaşacağınız yaratıklar Tremere'ler, bu vampirlerin birkaç usta derecesi var (Apprentice, Neonate gibi) ve oldukça iyi büyü kullanıyorlar. Genelde odaların içinde birkaç tane Tremere olduğunu göreceksiniz. Burada şu takibi kullanırsanız rahat



hat edersiniz. Grubunuzu içinde Tremere'lerin olduğu odanın giriş kapısının yanına götürün. Christoff ile adım adım ilerleyin kapıya doğru. Tremere'lerden biri sizi gördüğü gibi uzerinize gelecektir. Christoff'u hemen kapının yanına diğerlerinin arasına sokun. Tremere gelince hep beraber ona saldırın, öldürün ve KAYDEDİN. Böylece yavaş yavaş tüm odaları temizleyeceksiniz. Alt katta karşılaşacağınız esirleri kurtarmayı unutmayın.

Üçüncü katta olduğunuzda bir Gargoyle ile karşılaşacaksınız.

Onunla savaşırken Tremere'leri dikkatli çekmemeye, yada önce Gargoyle'e bulasmadan Tremere'leri temizelemeye çalışın. Gargoyle'i öldürdükten sonra duvara asılı olan esiri kurtarın. Bu esirin ismi Erik ve size teşekkür ederek grubunuza katılacak. Erik oldukça güçlü olduğundan yakın dövüşlerde biraz daha rahat edeceksiniz bundan sonra. Elinizde bulunan yi silahlarla falan onu güzelce donatın ve bu bölgenin son katına inin.

Dördüncü katta esir tuccan Ardan ile karşılaşacaksınız. Aslında bu bölümün baş yaratıcı bu elemanın hoş pek de yaratıcı benzeriyor ama o düşünmesi o kadar kolay ki insan bu işte bir terslik var diye düşünüyor. Neyse onu öldürdükten sonra Unversity'e donerek Ecaterina ile konuşun. Ecaterine siz Anezka'yı bu maya çalışmanızı onaylatmıyor. Onunla konuşurken şu seçenekleri seçerek daha fazla humanity kazanabilir ve istediğiniz sonuca

ulaşabilirsiniz:

- "But Anezka..."
- "But I cannot..."
- "I thought we..."
- "Anezka is as..."
- "Perhaps. But..."
- "I dragged her..."
- "Do as thou..."
- "Wilhem' Thou..."

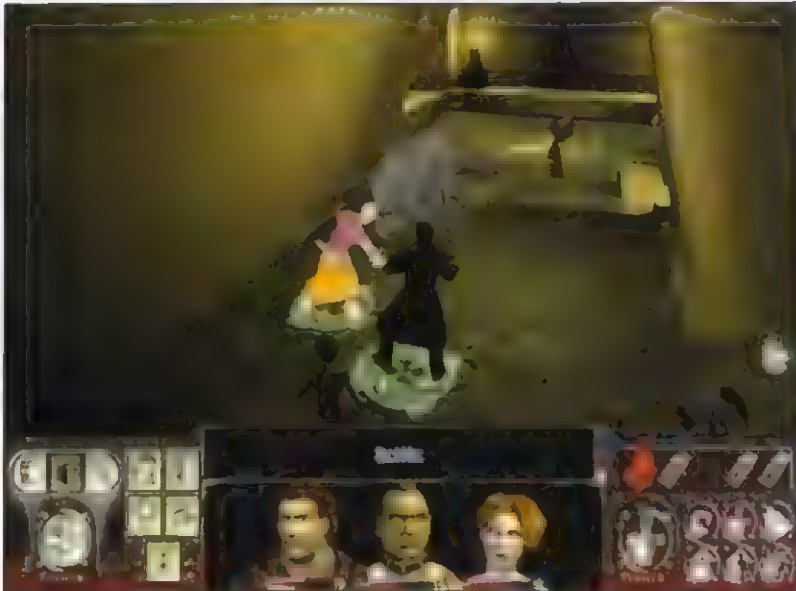
Artık hep birlikte Vienna'ye doğru yola koyulabiliriz.

Vienna

Viyana'ya vardığınızda ilk olarak biraz etrafta dolaşarak nerede ne var görün. İlk olarak gitmeniz gereken yer Eastern Strasse. Buradaki Green Frog Inn'e girdiğinizde karşılaşacağınız uçuk güzel vampir sizi Orsi'nin mansiyonundaki partiye davet edecekler. Şimdi Orsi's Mansiyon'a gidin ve içeri girin. Inn'de karşılaşacağınız uçuk güzel (ama gerçekten güzeller) vampirin yanına gidince Orsi ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşurken istediğiniz seçeneği seçebilirsiniz.

Inner Strad'a gidin, oradaki Inner House simli eve girin ve merdivenlerden en üst kata çıkın. Pencereden dışarı çıkın ve çatılarından yuruyerek saat kulesine ulaşın. Bulmamız gereken gizli kapı buydu, şaatten içeri Stephansdom'a girin.

Burada karşılaşacağınız en büyük zorluk ardından bir güneş ısıgı. Siz içeri girince güneş doğuyor



ve girdiğiniz ilk katta birçok yerde ışık gören alanlar var. Bu alanlara ayak bastığınız anda güneş ışığı sizi yakıyor ve zarar görüyorsunuz. Ayrıca frezzy seviyeniz de yükseliyor. Genellikle grubunuz dağınık yurdu olduğu için böyle yerlerde 1-2 eleman ışığa basabiliyor. O yüzden bu tür boğelerde adamlarınızı tek tek yürütün. (Aşağıdaki yüz resimlerinin yanındaki yesi düğmelerin hepsini kapatırsanız, kimse kimseyi takip etmeyecektir.) Bu ilk katta yalnızca bir tane basit bulmacayla karşılaşacaksınız. Üzerinde uç tane koloan duvara ulaşınca kollar. Orta, Sol, Sağ sırasıyla çekin ve ikinci kata ulaşın.

İkinci katta çok fazla ışık yok, bu katta da bir üst kata çıkabilmek için çözmeniz gereken yalnızca bir bulmaca var. Eninde sonunda çıkış kapalı ve duvarında ayna olan bir odaya geleceksiniz. Aynaya baktığınız zaman arkadaki düğme erden hangilerine basmanız gerektiğini göreceksiniz. Bu iki düğmeye bastığınızda kapı açılacak ve üçüncü kata ulaşabileceksiniz.

Üçüncü katta farklı yaratık olarak Dark Hunter (75) ile karşılaşacaksınız. Bu ruhları en rahat Feral Claw gibi bir disipinin büyüyle öldürebilirsiniz. Bu katta Luther bulduğunuzda sizden onu bağlamasını isteyecek. Oldukça uzun bir konuşmadan sonra size iki seçenek verecek. Eğer onu bağlamayı reddederseniz hep birlikte öleceksiniz. O yüzden ilk seçeneği seçin. Merdivenlerden yukarı çıkın. Christof'u sol taraftaki kolun önüne götürün. Wilhem'i de sağ taraftakinin önüne götürün. Christof ile kolu çekin, hemen Tab tuşuna basarak Wilhem'e geçin ve onunla da kolu çekin. Tahtan açılacak ve güneş ışığı Luther'i yakacaktır. Luther öldükten sonra geri dönüş yolunda Orsi ortaya çıkacak ve sizi talsak edecek. Sanırım bir tuzakla dustuk



Teutonic Knight's Base

Serena hücreden çıkmanızı sağladıktan sonra yapmanız gereken etrafı temizleyip en alt kata ulaşmak ve buradan kaçmak. Gelelim bunun zorluklarına. Bu yer de karşılaşacağınız başlıca rakipler Teutonic Knight, Teutonic Lord ve Teutonic Captain. Bu şövalyelerin girdikleri güçlü zırh onlardan kan emmenizi engelliyor. Ayrıca üzerinize geldikleri anda dönerek yaptıkları bir vuruş var ki eğer başarılı olursa bir veya iki vuruşta sizi tamamen frezzy haline sokabiliyorlar. Klasik bir taktik olarak eğer bunları grup halinde görürseniz teker teker üzerinize çekmeye çalışın ve öldürdüğünüz gibi oyunu kaydedin.

Bu bölümde yeterli sayıda kan şesi bulacaksınız, yani şövalyelerden kan almanız bile bu çok büyük bir sorun olmayacak. Ayrıca bu bölümün bir diğer farklı özelliği bu sefer en alttan başayıp yukarı doğru gidiyor olmamız. Üçüncü katta karşılaşacağınız bir Tremere'nin üzerinden Tremere Amulet çıkacak. Bunu aldığınızda yeni bir quest açılıyor. İkinci ve birinci katta bazı odalarda birçok şövalye göreceksiniz. Önce ike Captain'ın yanındakilere birer birer üzerinize çekip öldürün ve en son olarak da Captain'ı haedin. İkinci katta böyle bir odada Ankhun Sword bulacaksınız (en azından ben buldum ve sandıktan çıkmadığı için de rasgele bir esyaya benzemiyordu). Listen çıktığı-

nızda Eastern Strasse'ye girdin ve Orvus ile amulet hakkında konuşun. Bir sonraki göreviniz Haus de Hexe'ye girmek.

Haus del Hexe

Vienna'nın güney kısmında Haus de Hexe'ye artık girebiliyorsunuz. İçeri girdiğinizde bunun diğerlerinden daha değişik bir zindandan olduğunu göreceksiniz. Onunuzu uç adet kapı var, bunların her birinin sonundaki Arcanum parçasını almalı ve uç parçayı da girişte yerde bulunan uçgene yerleştirmelisiniz.

Son dakiki kapı Gargoyle Lair'e açılıyor (Haus de Hexe 2). İçeride oldukça fazla sayıda gargoyle ve bunun yanında Tremere ile karşılaşacaksınız. Bu bölümün sonunda Vrstani'yi (300) bulacaksınız. Onu da öldürdükten sonra Arcanum parçasını alın ve teoportu kullanarak girişe ışınlanın. Yerdeki uçgeni şekle kıtlayarak enizdeki parçayı yerleştirin.

Ortadaki kapı Tremere Laboratory (Haus de Hexe 3). Yine bolca Tremere ile uğraşmak zorunda olduğunuz bir yer burası. Her odaya girip tüm Tremere'leri öldürün. Aslında asıl amacının bu bölümün son odasına ulaşmak ama yodakileri de öldürüp oldukça experience kazanabirisiniz. Son odadaki Arcanum parçasını alın, ışınlanın ve yerdeki uçgene yerleştirin.

Son kapımız Tremere Library'e gidiyor (Haus de Hexe 4). Burada

donen bir merdiveni kullanarak aşağı iniyoruz. Bu merdivenin çeşitli yonlenne odalar ve çleninde Tremere'ler var. Hem experience, hem de çeşitli eşyalar için tüm odaları temizlemenizi tavsiye ediyorum. İçerisinde uç Tremere Lord'un bulunduğu odada son Arcanum parçası var. Lord'lar çok güçlü yaratıklar olduklarından (mutluş büyüler ya pabiliyorlar) onları tek tek dışarı çekip öldürün. İçeri girip Arcanum'u alın ve ışınlanıp yerdeki uçgene yerleştirin.

Artık yukarıdaki Et-

rus Chamber açıldı. Buraya ilk girdiğinizde çok sade görünüyor. Ama masanın üstündeki Journal of Ethius'u aldığınız anda Ethius ortaya çıkıyor ve Eric'i bir gargoyele dönüştürüyor. Zavallı Eric artık sizin düşmanınız. Burada hemen oyunu kaydedin ve oyunu durdurup (Pause tuşu) patch'i kurduysanız W hem üzerinde Feral Claw'sı ve diğerlerinde de Potence'i kullanın. Eric sizin üzerinizde sahip olduğu disipinleri kullanmıyor ama yine de öldükça güçlü bir yaratık. Eğer onunla savaşırken grup emanlannızdan bir oorse hemen kaydediniz, yükleyin çünkü ondan sonra karşılaşacağınız Ethius çok daha güçlü. Eric öldüğünde hiç kayıp vermedisenez oyunu hemen tekrar kaydedin. Sıra Ethius'ta. Ben onu yaklaşık 10 denemede öldürebildim. Ethius öldükten sonra Eric'in eşyalarındanstediklerinizi alın ve Vienna'ya dönün. Burada Orvus a uğrayıp Jouma'i verince size ateşten korunmanız için bir enchantment yapıyor. Ayrıca elinizde mucvherleri burada satıp inventory'nizi boşaltın. Aynı işlemi weaponsmith'e de uğrayarak yapın ve Prague'a geri dönün.

Prague'da University'e girince vampirler ve insanlar arasında savaş başladı. Bu öğreniyoruz. Baz vampir klanları artık saklanmaktan vazgeçmişler. Ama Christof'un gözü Anezka'dan başka bir şey görmüyor. Anezka'yı bulmak için gideceğimiz yer Vysehrad Castle.

Vysehrad Castle

Convent'in o duğu sokağın yanındaki yolsan ilerleyince Vysehrad Mountain çıkışına ulaşacaksınız. Bu yolu takip edip kaleye ulaşın. Kaleye en üst kattan giriyoruz, amacımız en aşağıya ulaşmak. Burası diğerlerine nispeten biraz kolay bir yer çünkü karşılaşıcağın z tipler daha oyunun başında öldürdüğümüz türden yaratıklar. Ancak Tzimiche'ler size belki biraz sorun çıkarabilir çünkü sizi görünce hemen Draw ng out the Beast idiplinini kullanarak karakterinizi frenzy durumuna sokuyorlar. Katede dolarken olan biten anımanız yardımcı olacak Countcy Proclamation ve Libussa Report yazılar bulacaksınız.

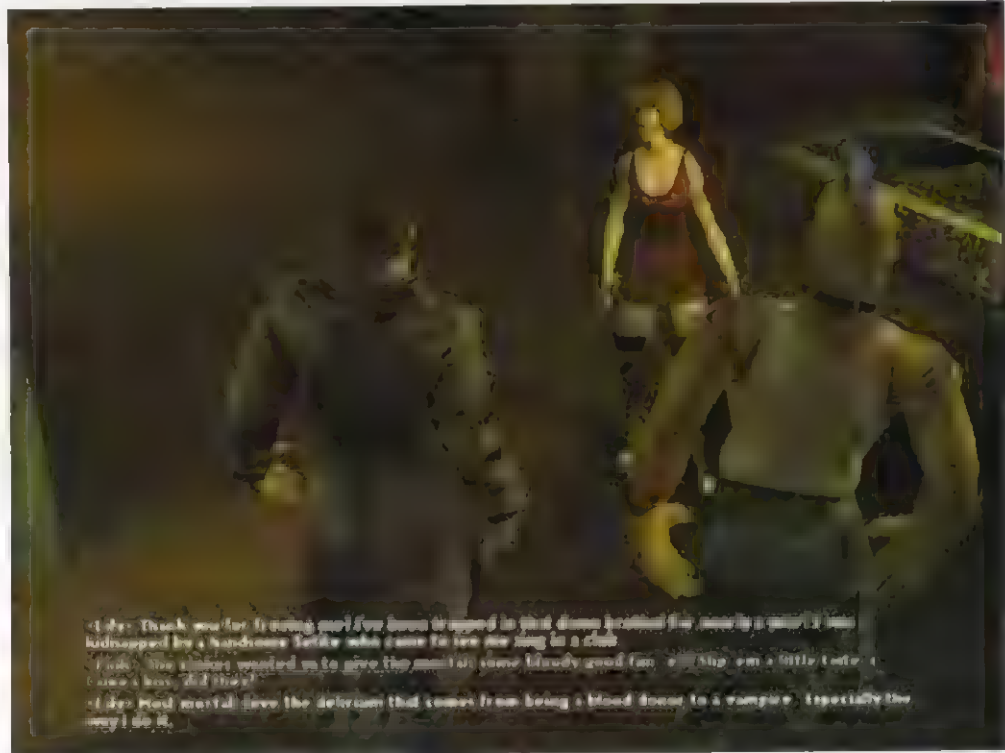
3. katta karşınıza büyük bir kapı çıkacak. Bu kapıyı açınca çok hoş bir surprizle karşılaşırsınız. Vozhd ismindeki bu yaratık karakterlerinizden birini yakaladığı zaman kafasını koparıp anında öldürebiliyor. Onunla savaşırken uzaktan saldırmayı tercih edebilirsiniz. Ben her zamanki gibi Feral Claws'a ve hep birlikte saldırma stratejisine güvendim. Vozhd'u öldürünce 750xp kazanıyorsunuz.

4. katta Anezka'yı buluyorsunuz. Bundan sonrasını bir demo seklinde izliyoruz. Anezka'da değişimden biraz payını almış, pek rahibe gibi görünmüyor. Christof her zamanki gibi Anezka'yı bromforun ve kisinin de üzerine kalenin surlarından bir düşüyor. Gözümüzü açtığımızda hiçbir şey eskisi gibi olmayacak. Artık 1999 yılında Londra'dayız!

The Society of Leopold

Modern dünyaya hoş geldiniz. Modern zaman arda geçen bu ilk bölüm sanki bu yeni zamana alıştığınız diye yapılmış. İko ay bir bölüm. Dikkatinizi çekecek ilk şey silahlar olacak. Ortacağda kullandığınız yakın dövüş silahlarının yerine burada fazlasıyla tabanca ve tüfek gibi menzilli silahlar bulacaksınız. İlk başta bunların kullanımını yadırgayacağınız düşünmüş olsanız gerekli emektar kılıcımızı da bölüme başladığımız odada buluyoruz. Ama modern zamanlara biraz alıştıkten sonra siz de kılıcı bırakıp daha modern silahlar kullanmaya başlayacaksınız.

Bu ilk bölümde karşılaştığımız



düşmanlar insan ve çok yeni saldırı biçimleri görüyoruz. Fireball'un yerini Alev Stahları, Call Lightning'in yerini de çok tabanca alan almış. Ayrıca insanlar size Faith zarar veren Holy Water gibi şeylerle de saldırıyorlar. Bunlar arasında en ilginç kazık kullanan insanlar. Eğer saldırıları başarılı olursa bir süre basınız, önde diz çöküp öylece kalıyorsunuz. Bu süreçte hiçbir şey yapamıyorsunuz. İçin eğer etrafınızda fazla sayıda insan varsa hayatta kalmanız pek kolay değil.

Society of Leopold'da dolaylı olarak Alatus'un notlarını bulacaksınız, bunları okumanız gerekli değil, ama en azından olanlar hakkında az çok bilgi sahibi olabiliyorsunuz. Birinci kata ulaştığınızda Leo Alatus (500) ile karşılaşacaksınız. O da bölümdeki diğer insanlar gibi pek güçlü değil, onu öldürmekte zorlanacağınız sanmıyorum. Onu öldürdükten sonra biraz gerideki West London kapısını kullanarak dışarı çıkın.

Londra sokakları belki ilk bakışta korkutucu görünebilir ama aslında öyle değil. Harita her zamanki gibi çok size yarayacak. Yolda yürümeye başladıktan az sonra gelişen bazı olaylar sayesinde modern zaman giysilerine kavuşacaksınız. Yolu takip edince bir süre sonra Club Tenebrae'ye geleceksiniz. İçeri girin ve bann yanındaki Pink ile konuşun. Konuşma sıra

sında Mirord Pink seçeneği seçince modern zamanlardaki ilk grup elemanınızı kazanmış olacaksınız. Klüpten çıkınca konuşma seçeneği olarak 'They are...' seçkin seçin. Yolu takip edince önünde sonunda Underground to East London çıkışına geçeceksiniz, metro tüneli. Buraya girip East London'a ulaşın. Bu arada Pink ile konuşma seçeneği çıktığında 'The Lord completed...' seçkin seçin. İlerlemeye devam edince sağ tarafta bir binaya çıkan merdivenler göreceksiniz (hançada Theatre Brothel olarak görülmüyor), buraya girin.

Temple of Set

Brothel'e girip Lily ile konuşun. "We offer protection..." seçeneğini seçerek onunla grubunuza katın. Temple of Set'e girmek için yapmanız gereken şey öyle. Koridorlardan geçince içeride tabolar bulunan ufak bir odaya ulaşacaksınız. Duvarda asılı olanların karşısında yerde duvara yaslanmış bir tablo var. Onun hemen sağındaki düğmeye bastığınızda Temple of Set'in zor tarafı çok fazla düşman ile karşılaşılıyor olmanız. Seti'eller (70) sizi gecici olarak devrediş bırakablen büyülere sahip ve bu yetim yormus gibi bir de yılan çağırıyorlar. Neyse ki çoğu Setite olduğu zaman cephane bırakıyor, bu bakımdan çok zorluk çek

meyeceksiniz. Birinci kattaki bazı kapıları yakındaki odalarda bulacağınız kollar çekerek açabilirsiniz.

İkinci kata çıktığınızda bir tahta köprü göreceksiniz. Hemen köprüden istediğiniz bir yana doğru koşun, köprüün üzerinde beklemesmeniz fireball tuzak size çarpıpamıyor. Bu bölümde de çeşitli kapıları açarak ilerleyin, tüm karakterlerimize yeterince cephane sağlamaya çalışın (burada ben ha Christof ile kılıç kullanıyorum, bir türlü silahları kullanamadım).

Üçüncü katta bu bölümün ana emaneti olan Lucretia ile karşılaşlıyoruz. Onunla konuşurken "Nay Tell us..." seçeneğini seçin. Lucretia karşılaştığımız en zorlu yaratık. Ardından bir grup elemanlarını etkileyip kısa bir süre için de olsa bize karşı saldırabiliyor. Ben ona saldırmak için Christof'un kılıcını, Pink'in Feral Claws'ını ve Lily'nin de silahını kullandım. Özellikle eğer silah kullanacaksanız en hızlı olanları kullanmaya dikkat edin. Çünkü Lucretia ile savaşırken hızla çok ihtiyaç duyuyorsunuz.

Evet yerimiz bu aylık da bu kadardı. Gelecek ay Londra'nın kaan son bölümü ve New York bölümleriyle oynuyoruz.

Eser Güven

PC HİLELERİ

Pharaoh

Oyunu oynarken aşağıdaki kodlar girebilmek için [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + C tuşlarına basın

HİLE KODU

pharaohs tomb
living large
fury of seth

SONUÇ

Level atlama
Tüm yerleşimleri Upgrade eder
Tüm askeri gemileri yok eder



Daikatana

Oyunu '+' set console '1' parametresyle başlatın daha sonra konsolu açın ve 'cheats on' yazın. Artık aşağıdaki kodlar girebilirsiniz

HİLE KODU

God
Health#
Weapon_give_#
Massacre
Notarget
Cheats o
Cam_toggle
Cam_nextmon
Screenshot
g_unlimited_ammo
Rampage

SONUÇ

Ölümsüzlük
#yerine girdiğiniz sayı kadar sağlık puanı
#(1-10) nolu silahı verir
Bölümdeki tüm düşmanları öldürür
Görünmezlik
hile modunu kapatır
kamera açılarını değiştirir
Kamerayı sondaki düşmana odaklar
screenshot alır
sonsuz cephane
Rampage Modu

Taychoon The Fringe

Nümerik Paddexi 7 tuşuna basarak konsolu aktif hale getirin

HİLE KODU

IM A CHEATER
ONE MILLION DOLLARS
QUICKENING
COME GET SOME
DILITHIUM
THERE IS NO SPOON
BOOM STICK
RAC TAG
KESSEL RUN

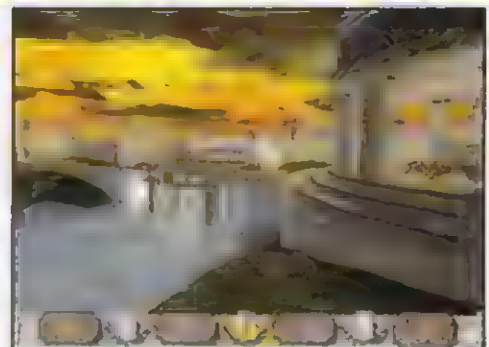
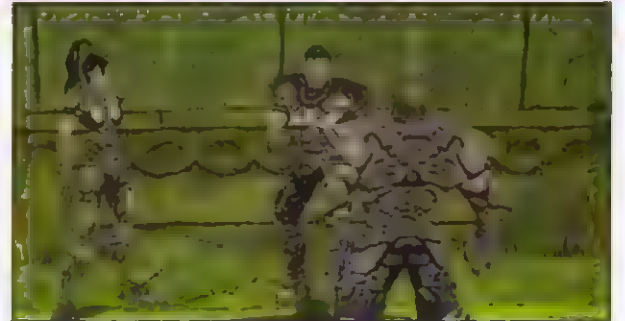
SONUÇ

Hile kodları aktif olur
5000 Credit ekler
Tanrı Modu
Full Cephane
Full Enerji
Kazanmak için Starbase'e geri dönün
Tüm itemlar kullanıma açılıyor
Tüm gemiler kullanıma açılıyor
Gemiye geliştirir



Sonsuz Afterburner

Afterburneri full yapın ve q tuşunu basılı tutun. Ege doğru yaparsanız hiç yakıt kullanmazsınız



Ultima Online

En popüler online oyun

Merhaba arkadaşlar, bu ay size tüm dünyada 160,000 civarı oyuncusu olan Ultima Online oyununu tanıtacağız (bu klası k girişini bilerek yaptım çünkü yazılara giriş bulmaktan nefret ediyorum). Benim her zaman savunduğum bir konu vardır. Online oyunlar kadar edindiğinden bu yana bir kez bile online oyun oynamış hiç bir oyuncu bir daha aptal yapay zekaya karşı aynı zevk alamaz. „AN“ er de oynanan ve bir nostalgia haini alan Counterstrike ya da Quake III gibi oyunların online olarak oynayanlar ise hep bağlantı hızlarından şikayetçi olmuşlardır. Ülkemizde internet bağlantı hızları malum olduğundan kablo modem gibi alternatif çözümler üretilse de hala sorunlar içerisinde yaşıyoruz. Fakat tüm bu olumsuzluklara karşın bir MMORPG (Massively Multiple Role Playing Game) olan Ultima Online hala meraklıları tarafından tüm Türkiye çapında üstelikte fanatikçe oynanmaya devam ediyor.

Öncelikle bu oyunla ilgili bazı sorulara açıklık getirelim. Aral Itihaat tarafından ülkemize getirilen Ultima Online piyasada ilk adı altında satılıyor. Ultima Online The Second Age ve Ultima Online Renaissance. UO Second Age oyununun ilk piyasaya çıkan versiyonu UO Renaissance ise oyuna getirilen eklentilerle piyasaya çıkarılan ikinci versiyonu. Aralarındaki tek fark ise 40 MB c-

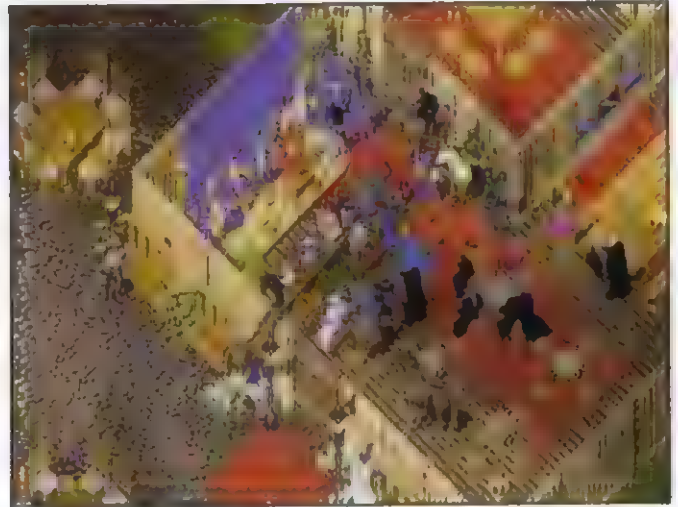
varında bir patch. İlk versiyonun sahipleri bunu download ettiklerinde hooop eliğinde bir Renaissance oluyordu. Oyunu oynamak için yaklaşık 550 MB'lık bir Hard Disk alanına sahip olmanız gerekir. İntall ettikten sonra ise Ultima Online'in sitesine girerek kredi kartınızı kullanarak kendinize bir hesap açmalısınız. Burada dikkat etmeniz gereken konu ise kredi kartındaki bilgilerle gireceğiniz bilgilerin kelimesi kelimesine aynı olması. Yani adres bilgileriniz, isminizin yazılması vs vs noktasından virgüline kadar tutmalısınız. Bedava için ise uzunum ama UO'nun dünya üzerinde bedava oynandığı bir yer yok ve kendi servetinizi açmak için şirketlerin bile boyunu aşan bir sürü şart yerine getirmelisiniz. Hesabınızın açılması bazen 24 saat sürebiliyor. İlk 30 gün bedava oynama hakkınız var. Eğer oyunu beğenmezseniz bedava oynama süreniz dolmadan önce hesabınızı kapatabilirsiniz ve kredi kartınızdan para çekilmez. Oyunun çalıştırıldığında sizden hesabınız açarken girdiğiniz username ve password soruluyor. Burada da küçük büyük harf ayrımına dikkat etmelisiniz. Oyuna girmeden önce her zaman oyun otomatik olarak gerekli güncellemeleri otomatik olarak kontrol ediyor.

Shard Nedir ?

Şimdi sıra geldi en önemli baskamaldan birine, hangi shard da oynayacağınızı seçecek-

siniz. Shard oyunun dünya üzerinde oynandığı server'ları denir. Şard seçimi önemlidir çünkü ping sayınız ne kadar düşük olursa oyunu o kadar hızlı oynayabilirsiniz. Önünüzde çıkacak shardları doku, hız gibi seçeneklerle test ederek size en uygun olanı bulmanız için oyun size yardımcı olacaktır. Benim size tavsiyem Atlantik shardını seçmenizdir çünkü hem oyunda en çok Türk bu sharddadır hem de bağlantı hızı bizim için en uygun olanıdır. Atlantikten sonra Europe, Sonoma gibi gene uygun hızlara da shardlar var. Tabii bu sözle-

yaklaşık olarak 28 meslekten birini seçmeniz demek. Bu meslekler aşçıdan savaşçıya dilenciden cadı avcısına kadar uzanıyor. Tabii bunun yanında canınız istediği skilleri çalışarak kendinize has bir karakterde yaratabilirsiniz. Oyun yetenekler yani skill üzerine kurulu. Level atamak gibi bir mantık burada söz konusu değil. Bunun yerine devamlı kullanarak skillerinizi geliştirirsiniz. Bir skill puan olarak en fazla 100 olabilir ve tüm skillerinizin toplamı en fazla 700 olabilir. Bu yüzden başlangıçta seçeceğimiz üç skill çok önemli boyutla o skillerde



rimden sakın sharddakı çoğunluğunun Türk olduğunu çıkartmayın.

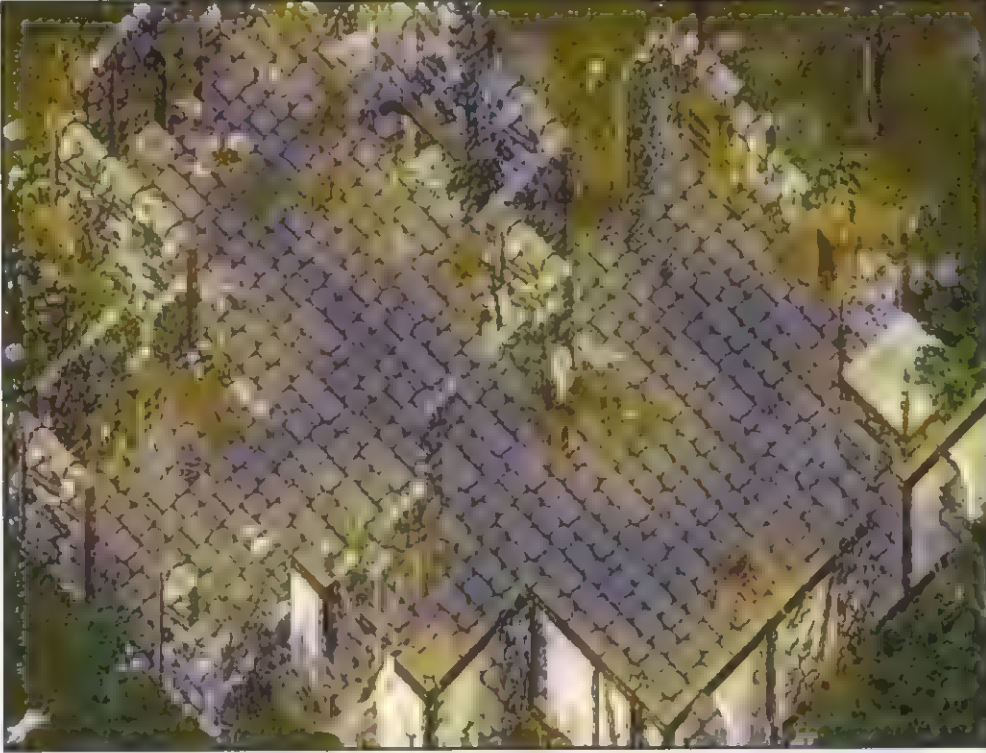
Oyunda geçerli olan ortak dil İngilizce, bunun yanında Almanca, İspanyolca gibi diğer dillerde konuşan insanlara rastlayabilirsiniz ama herkes az çok İngilizce bilir ve oyuncuların ağırlığı serverin kurulu olduğu bölgeye göre değişir. Fakat Japon shardlarından birini seçerseniz oradada insanlarla anlaşmakta zorluk çekebilirsiniz. En iyi shard seçmeniz oyun hızınızda problem yaşamazsınız. Bunun için size tavsiyem gece 12 den sonra oyuna girmenizdir. Bu saatlerde hem shardlar daha boş olacağından daha hızlı olur hem de sizin bağlantınız daha hızlı olacaktır.

Karakter yaratmaya gelince öncelikle oyunda ne olmak istediğinize karar vermeniz. Bu da

daha avantajlı başlayabiliyorsunuz. Oyunda skill geliştirmek hiç kolay değil bunu da dikkate alınız. Ayrıca ability puanlarınız da dağıtmanız için önemlidir. Strength, Dexterity ve Intelligence özelliklerinize toplam 65 puan dağıtabiliyorsunuz. Bu puanların dağıtımında önemli çünkü ability puanınız skill puanlarınıza göre daha da ağır düşüyor.

Oyun içerisinde belli skillen öğreten usta arı bularak diğer skill'leride belli bir puana kadar satın alabilirsiniz. Fakat bu en fazla 35'e kadar çıkıyor ve genelde sizin çalışmanıza karşılık. Eğer para harcamak istemezseniz gene belli skiller oyun içerisinde bulunan eğitim kukla arının ustasında çalışarak 25 puana kadar yükseltebilirsiniz.





Gelelim Karakter Seçimine

Oyuna girmeden önce e-niz de bir rehber olması açısından belli başlı meslekler ve skillerin den bahsetmek istiyorum. Size tavsiyem en çok kullanacağınızı düşündüğünüz skill'eri en başta almayıp daha zor gelişen (Örneğin Resisting Spells) skill'leri ter

cin etmeniz. Sakın almak kelimesini ku andığınızda diğer skill'ere niç sahip olmadan oyuna başlatacağınızı düşünmeyin. O skill'erde size oyunda verilecektir ama puan arı daha düşük olacaktır. Dikkat! Daha çok kullanacağınız skill daha çabuk gelişir ve onları oyun içerisindeki ustalardan satın alabilirsiniz. Aşağıda bahsedec

ceğim skill'erin bazı özelliklerine skill'inizi ilerlettikçe sahip olabileceksiniz. Yani Healing skill'inı aldıktan sonra hemen ölen kişileri canlandırabileceğinizi düşünmeyin. Bunun için çok uğraşmanız gerekecek.

The Warrior

Warriorlar yakın dövüşçüler

olacaklarından tabii ki kullanacakları silaha göre bir skill seçmeler. Bu skill'ler Swordsmanship, Macefighting vs gibi skill'ler olacaktır. Onlara yapılacak silahlı saldırılara karşı koyabilmeleri içinde Parrying'e ihtiyaçları olacaktır. Bunun yanında Tactics ile vurdukları zaman daha fazla zarar verebilirler. Healing ile yaralıları bandajlayabilir, zehirleri etkisiz hale getirebilir, ölen kişileri yeniden hayata döndürebilirler. Anatomy skill'i ile hem healing hem tactics özelliklerine bonus alırlar. Tabii ki bir Warrior'un buyuyla işi olmayacağı için onun için en gerekli skill'lerden biri büyüye dayanıklılığı arttırmak için Resisting Spells olacaktır. Son skill olarak tercihiniz Archery ya da herhangi bir meslek skill'i olabilir.

The Mage

Oyundaki en pahalı iş bir pure mage olmaktır. Çünkü büyü yapmak için reagent denilen büyü maddelerine ihtiyacınız vardır ve bu maddeler çok ucuz değildir. Ayrıca içi tüm leveldan büyülerle dolu bir kitap üretmek ya da satın almak içinde paraya ihtiyacınız olacaktır. Bunun yanında Mage olarak çok güçlü olamayacağınızdan size tavsiyem ikinci bir karakter yaratarak para üretip bu karakterinizi desteklemenizdir. Mage için gereken skill'ler tabii ki en başta Magery, daha çok mana için Meditation, Resisting Spells, daha çok büyü zarar vermenizi sağlayacak olan Evaluating Intel gence, elinize bir silaha geçmeniz süreye kadar kendinizi savunabilmeniz için Wrestling ve herhangi bir silah skill'i ve Tactics olacaktır. Bir Mage'in önündeki yol çok uzundur ama usta bir mage çok tehlikeli bir düşman olabilir, özellikle de Player Killer yani oyunculara saldırarak başka bir oyuncu ise.

Onumuzdeki ay size diğer sınıflardan ve oyunun oynanışından bahsedeceğiz. Bu evrene bir kere girdiğinizde kolay kolay çıkmazsınız.

Burak Akmenek

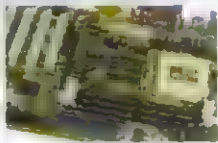


Patron Kim? Elbette Onlar!

Ayın Ürünleri



sf **122**
AMD Duron



sf **118**
Anakart
Çipsetleri



sf **120**
Anakart
Modelleri



sf **124**
Genius
MaxFire F-330

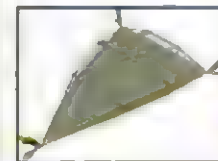


sf **124**
Acer
8911

Ace's Zone



sf **125**
DirectX 8
Geliyor!



sf **126**
NVIDIA Detonator 3
Sürücülerini Yayınladı

Haberler

Donanım Pazarı

Mektup

sf **116**

sf **127**

sf **128**

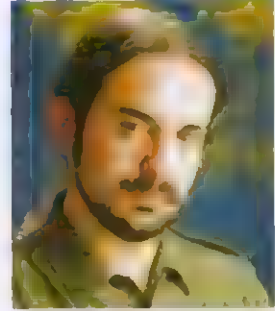
iki aydır siz ere ateşli, kararlı ve olabildiğince gerçekçi yazılar yazmaya çalışıyorum. Çünkü muhabbet, yeni ürünler, haberler faan bir yana dışarıda, sokakta yaşanan bir gerçeklik var. Türkiye'deki bilgisayar piyasası (özellikle oyuncular için) hiç de hoş olmayan bir durumda. Düzensiz, problemli ve bnbir tuzakla dolu. Şin kötüsü bu pek kimsenin umurundaymış gibi gözüküyor.

Bz bu kötü duruma karşı bir şeyler yapabiliriz diye düşünüyorum. Ancak önemli olan benim ne düşündüğümden çok sizlerin ne düşündüğü ve ne istediği. Çünkü ben sadece bir kişiyim. Ama sizin sayınız on binlerce. Baka m siz ne düşünüyor musunuz? Geçen ay bilgisayar kullanıcılarının haklarını korumak çin açmayı önerdiğim web sites ile ilgili olarak sizlerden hiç aksine bir tepki gelmedi. Bu güzel bir şey. Ama işin kötü yanı pek olumlu tepki de gelmedi. Aç kçası bu konuyu, beni sonuna kadar desteklediklerini bildiren birer mail yollayan topu topu 5 kişi dışında, sanırım pek çoğunuz önemsemedi. Geçen ay dergimizi tahminen 30 000 kişi okudu. Bunların tanınan 10.000'inin geçen ayki yazıyı okuduğunu düşünürsek 2000 okurumuzdan sadece birinin kendi haklarını korumak çin bir araya gelmeye ilgi gösterdiğin görüyoruz. Demek ki neymiş 'Patron onlar mıış!' Herkes memnunmuş ve ben boşuna basıyordum k ayenin tuslarına.

Sorun yok. İlg gösteren arkadaşlara sonsuz teşekkürlerimi iletiyorum. Herhang bir firma ile yaşadıkları her sorunda benden yardım isteyebilirler. Diğerleri ise zaten durumdan rahatsız değiller. Benim asla bu şin peşini bırakmaya n yetim yok. Ancak yine de okurun istediği olacak ve ben buradan eğlencelik yaz ar yazmaya devam edeceğim. Ben mi paranoyağım yoksa cidden umurunuzda değil mi? Gerçekten merak ediyorum.

Bu ayın yakınmalarını geçtiğim ze göre Donanım sayfalarımızda neler var şöyle bir göz atalım. Geçen ay size karşı klı GeForce MX testi için söz vermişim. Ancak geçtiğimiz ay piyasaya zaten incediğim Leadtek Winfast MX dışında bir model gelmedi. Ay sonuna doğru gelen Asus un bir modeli de test için geç kalmıştı. Bu yüzden bu test bir ay daha ertelemek zorunda kaldım. Bu ay yine teste yetişemeyen ATI Radeon ile birikte geniş bir GeForce MX testi yapmayı düşünüyorum gelecek ay. Eğer bu gerçekleşebilirse Ace's Zone'da da MX'lerin özel bir overclock dosyası olacak.

Yine de bu ay Donanım oldukça dolu. Piyasada ki yeni Pentium anakart çipsetlerinin testi ile 19 ayrı anakart model nin teknik özellikleri bu abileceksiniz. Ayrıca AMD'nin yeni işlemcisi Duron'un oldukça kapsamlı bir incelemesi var. Sak n es geçmeyin, çünkü Duron or talığı birbirine katacak. Bunun dışında NVIDIA'nın yeni Detonator 3 sürücüsü, DirectX 8 ve GeForce2 Ultra bu ayın önemli baş kları.



Tuğbek Ölek

LEVEL Teknoloji

Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzer henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknoloji ödülünü alan ürünler teknolojiyi ileriye taşıyor ve kullanıcıların önünde tutuluyor.

LEVEL Performans

Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödüllü bırakmayacağız.

LEVEL Ekonomi

Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukla rahatça karşılanabilir bir fiyatı oduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Matrox, Amiga El Ele... Nereye?

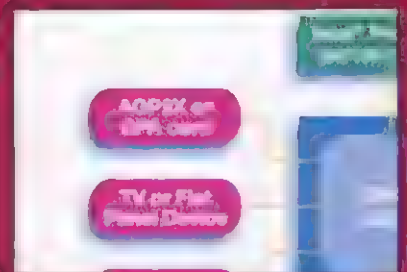
Bu ayın şüphesiz en şaşırtıcı gelişmesi Matrox ile Amiga'nın işbirliği anlaşması oldu. Oldukça tartışmaya açık olan bu anlaşmanın anlamı neydi? Yoksa bu tekrar hayata dönme hikayesi yılanı dö-

nen, elden ele geçen Amiga'nın bu sefer gerçekten çıkacağına yönelik bir spekülasyon muydu? Ya da ev kullanıcıları pazarını da gidikçe genişleyen Matrox ile bir nostalji öznesine giden miydi?

gahın tef oisun diye yapıldan bir anlaşma mı? Bunu zaman gösterecek. Ama bana ilk ihtimal daha mantıklı geliyor. Bu arada Matrox ay içinde bir basın toplantısı düzenleyerek 2001'de Türkiye pazarına daha fazla önemi vereceğini gösterdi. Bu da Matrox ürünlerinin daha kolay bulunabileceği ve fiyatlarının daha uygun olacağı anlamına geliyor.

Agp 8X Açıklandı

Intel geçen ayın ortasında düzenlediği Developer Forum'da (IDF) AGP 8X'in özelliklerini açıkladı. Henüz piyasada olmayan AGP'nin en büyük faydası olan Agp dokularını desteklemesi ve BUS hızından doğan dar boğaz AGP 4X'in önünü keserken açıkcası AGP 8X'imeyi umutlandırmadı. Ancak AGP 8X destekli ekran kartlarının çıkışı 2002'nin başlarını bulacak ve bu arada Intel'in 400MHz BUS desteğine sahip i850 chipseti piyasada olacak. Eğer o zamana kadar oyun geliştiricileri de AGP'nin hızına önem veriyorsa, AGP 8X'in hızı ise AGP 8X bir değer kazanabilir. AGP 8X 2 GB/sn gibi çok yüksek bir aktarım hızına sahip olacak. AGP 8X desteğine sahip anakartların AGP 4X'i de destekleyeceği, ancak AGP 2X desteklerinin bulunmayacağı açıklandı.



GeForce2 Ultra

NVIDIA Bu sefer NVIDIA GeForce2 Ultra

NVIDIA, TNT'lerden bu yana, 6 ayda bir yeni bir chipset üretme sözünü tutuyor. Her sonbahar ve ilkbahar da NVIDIA'nın yeni bir canavarı ile karşılaşırız. Bu senenin baharında çıkan NV15 kodlu GeForce2'nin ardından Eylül ayında adı GeForce3 olarak anılacağı tahmin edilen NV20'nin çıkması bekleniyordu. Ancak iki se-

ge2 GTS arasındaki performans farkı GeForce 256 ile GeForce2 DDR arasındaki gibi oldukça bariyer olacak.

Çok RAM Çok Para

Ayrıca Ultra'ların sadece 64MB'lık modeli olacak. Gerçi kart 128 MB RAM'ı da destekliyor ama 128 MB RAM'e sahip bir ekran kartını üretmeye cesaret edecek bir firma olmadığı sanıyorum.

Aslında tüm bunlar kulağa hiç de kötü

gelmiyor. Şimdi gelelim hepinizin en başından beri büyük bir tedirginlikle beklediği asıl önemli konuya: Fiyat. Maalesef GeForce2 Ultra'lar tahminen 500 dolarlık fiyat etiketleri taşıyacaklar. Neredeyse komple bir sistem alabileceğiniz bu parayı bir ekran kartına verir misiniz bilmiyorum. Ben kendi adıma fiyatı iyice düşmedikçe ne Ultra ne de çok yüksek fiyatlı başka bir kartı almayı düşünmüyorum. Neyse, elbette maddi durumumu 500 dolarlık küçük bir meblağla sarsılmalayacak olanlar alacaktır.

Eski Yemek Yeni Sos

NV20'yi üretemeyen NVIDIA bunun üzerine herkes şaşırtarak GeForce2'nin gelişmiş bir versiyonu olan GeForce2 Ultra'yı piyasaya sürmeye hazırlanıyor. GeForce2 Ultra isim olarak NV16'yi kullansa da chipset temel de GeForce2 GTS (NV15) ile aynı. Aradaki fark ise chipsetin üretiminde Geİştirilmiş 18 mikron teknolojisine geçilmiş olması. Bu yeni teknoloji pek çok kiş tarafından sağlanıyormuşta. Çuruk yumurta olarak da adlandırılan yor ama bizim için ne olduğu çok da muhim değil. Önemli olan, bu sistemin 200MHz hızında çalışan GeForce2'nin 250MHz hızında çalışmasını sağlaması.

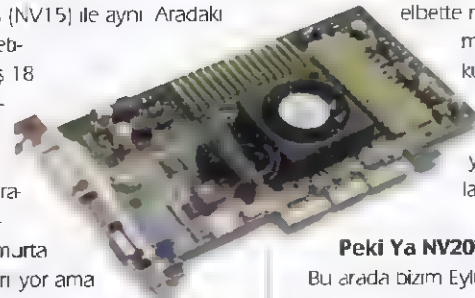
Aynı TNT2 ve TNT2 Ultra'larda olduğu gibi çekirdek hızının yanı sıra kullanılan RAM'in hızında da artış var. GeForce2 GTS'de kullanılan 6ns'lik DDR/SG-RAM yerine Ultra'da 4ns'lik RAM kullanılmış. Bu da RAM hızının 333MHz'den 500MHz'e çıkarak yüzde 50 artması anlamına geliyor. Ancak NVIDIA stabilite sorunlarından çekindiği için hızı 460MHz ile sınırlamış. Bu da kartın hala overclock için 40MHz'lik bir pay taşıdığı anlamına geliyor.

Peki RAM hızındaki yaklaşık yüzde 40'lık artış genel performansı nasıl etkileyecek. Elbette yüzde 40 artmayacak, ancak yüzde 25'leri bulan bir artış bekleyebiliriz. Yani GeForce2 Ultra ile GeForce

256 arasındaki performans farkı GeForce 256 ile GeForce2 DDR arasındaki gibi oldukça bariyer olacak.

Peki Ya NV20?

Bu arada bizim Eylül ayında çıkmasını beklediğimiz NV20'ye ne olacak? Onun çıkışı için bir 6 ay daha bekleyeceğiz. Ancak bu süre içinde Radeon Maxx, Voodoo5 6000 gibi rakiplerinin çıkacağını düşününce NVIDIA'nın elini daha çabuk tutmak isteyeceğini söyleyebiliriz. Özellikle 3dfx'in Şubat ayında çıkaracağı yeni nesil ekran kartı ile ortalığı kasıp kavuracağı iddialarını düşününce.



Azeri Penne Dizi!!!

1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 1039-1043.

1 GHz işlemci çıkıştıktan sonra rahat edersiniz sanmıyım. Intel ile AMD hem kendi üzerine hem de piyasaya yarardan çok zarar getiren yarışlarını bırakır teknolojik gelişimi doğa seyrine bırakırlar diye düşünüyordum. Ama ne hata... 1 GHz'in ardından 2.3 ay soluklanıp yine yarışa daldılar. Önce Intel 1.3 GHz'lik işlemcisini duyurarak

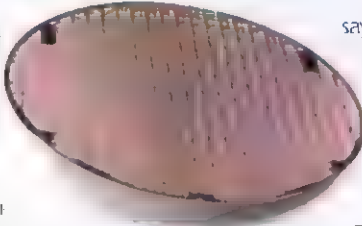


AMD ye niç bekemediği bir anda bir gol attı. AMD'nin kendin toplayıp buna cevap vermes ancak 15 gün sonra oldu. Halbuki geneide bir gün sonra cevabı yep şırtmaya alışıktı ar



AMD'nin İntikamı

Ustelik AMD'nin yeni işlemcisi 1.1 GHz ıdı ve baştan Intel'nin gerisinde kalıyordu. Bunun üzerine fiyatları düşürüp üretme gazı verdi. AMD daha düşük saat hızında bile olsa çok daha ucuz bir işlemci üretti. Sadece 1.1 GHz ile yetinmeyip tüm işlemci fiyatlarını kırıd. Şu an 1 GHz'lık Athlon neredeyse 1 GHz'lık PIII'un yar fiyatına satılıyor. Zaten Duron ile Celeron'u köşeye sıkıştırıyorlar ve İtanium çkmeden Sled-gehammer ile oldukça can yaktıkları Ama o da ne VIA, Cyrix II işlemcisinin 1 GHz'ın üzerindeki modelini ylbayından önce pıya-



Bu silikon tepside yüz'den fazla işlemci var.

saya sarmış olacağını
açıklıyor. Böylece ar
lık çekimlerin sat
dece Intel ile AMD
arasında geçmeye
ceği belli oluyor.

Çipset Çemberi

Ama sonuç yine del-
ce yarış, yine nazır olma

yan anakartlar. Gerç. KT133 sayesinde AMD'nin pek derdi yok. VIA da anakart çipsetleri üretm. konusundaki başarısı sayesinde Ciyrix 3 L sağ ama a abılıyor. Ancak Intel ne yapacağı nı şırmış durumda. Çünkü Pentum 4 ün pıyasaya çıkış çok da uzak değil ama onun performansına denk düşecek RAM ı destekleyen bir anakartı yok ortalıkta. RAMBUS dan ağzı zaten yandı ve CaminoGate çipsetinin adı nı bile duymak stemiyor. Diğer yandan DDR RAM kullanması RAMBUS ı e yaptı kırı anlaşıma gereç. yasak. Bu yüzden DDR RAM destekleyen bir çipset üretmiyor. Ancak V.A harıl harıl DDR RAM üzerinde çalışıyor ve Pentum 4 pıyasaya çık t g nda karışısında DDR RAM destekli anakartlar le g jclendir mış. Bir Athlon bulursa vaz yet niç de hoş o mayacak. Bu yüzden Intel, V.A'ye yaklaşıp, DDR RAM destegine sahip anakart çipseti üretmesini istediği söy ent erı dolaşıyor. Bu Intel için büyük bir kayıp çünkü anakart çipseti pıyasasında büyük bir kayba uğraması anlamına geliyor. Ama bunu yap maza işlemci pıyasasından olacık. Eli mankum. Bu sene Intel çin tam anlamıyla kasus q b. gect



NVIDIA™

Sende mi Don Envidya?

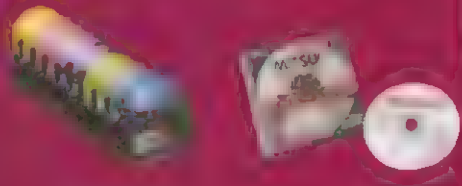
Ama bu üç "kafadar" birbiriyle uğraşın bir dördüncüsü için için kendini bu üçünün arasına atmaya hazırlıyor. Bu firma bin baka-lım hangisi NVIDIA? Hiç aklınza gelermiydi NVIDIA'nın anakartlar için çipset üreteceği. İşteki bunlar DDR RAM destekli olacak ve çipsetin üzerine yerleştirilmiş GeForce MX ve GeForce2 GTS'lerle çe çecek.

Hepsinin üzer ne bu masacustu b qisayit ar

arenasındaki sonu gel-
meyen kavga, dizüstü
bilgisayar piyasasına
da nüksetti. Özellikle
dizüstü bilgisayarlara

İşlemci üreten Transmeta 2001 başında 1 GHz'ı aşacaklarını açıkladı. Listelik en büyük rakibi olan Intel ile yarışabilmek için AMD'ye yanışıp iş birliği önerdi.

Mitsui'den Medya Atağı



Creative JukeBox
Piyasada



Anakart Arenası

BX-133, Apollo Pro 133A ve i815, performans yarışında ter dökerken, 19 ayrı anakart modeli de tüm özellikleriyle birbirleriyle mücadele ediyorlar.

Giriş yazısında da değindiğim gibi GeForce2 MX'ler piyasaya çıkmayınca ben de anakartları test etmeye karar verdim. Son 6-7 ayda çıkan Via ve Intel'in yeni çipsetlerini taşıyan modeller sayesinde neredeyse piyasadaki anakartların hemen hepsi değişti. Bu yüzden anakart testi için doğru zamanda olduğumuzu düşünüyoruz.

Ekran kartı testlerinin aksine anakartlarda her modele tek tek benchmark uygulamadım. Çünkü aynı çipseti taşıyan anakartlar istisna durumlar olmadıkça süreçte genelde aynı performans değerlerini veriyor. Ayrıca 20 anakartın testini yapmak insanı bezdirecek bir olay. Bu nedenle bu anakartları her bir çipsetini temel olarak onları taşıyan anakartlardan birer model test ettim. Ve böylece performans farklarını görmeyi ve tüm modelleri özellikleri ve mimarileri açısından incelemeyi daha makul buldum.

Via Bilmececi

Testimde yer alan anakartlar içinde çipset olarak çoğunluk VIA'ya aittir. Çünkü Via'nın Apollo Pro 133 çipseti hem ucuz hem de yetenekli olduğu için oldukça tutuldu. Ancak Via Apollo Pro 133 çipseti bir iki ayrı versiyona sahip ve öncelikle bu çipsetleri değerlendirmeyi anlamaların önüne geçmek istiyorum.

Apollo Pro 133'ün farklı klan South ve North Bridge'lerdeki küçük farkları. Şimdi bu South ve North Bridge'ler de ne demek? Bunlar anakartın çipsetini oluşturan iki çip isimlerinin South ve North olması. İse birinin anakartın üst diğerinin alt kısmında bulunuyor olması. Üst taraftaki North çipi anakartın asıl çipi ve anakartlar genelde bu çipin ismiyle anılıyorlar. Bu çip işlemci, RAM, AGP ve South Bridge yuvaları gibi ana bileşenlerin arasındaki köprü. Alt taraftaki South çipi ise PCI yuvalarını, portları ve IDE yuvarlarını denetlemekten sorumlu. Yani North anakartın muduru iken, South

PCI ve IDE'den sorumlu mudur mu avını.

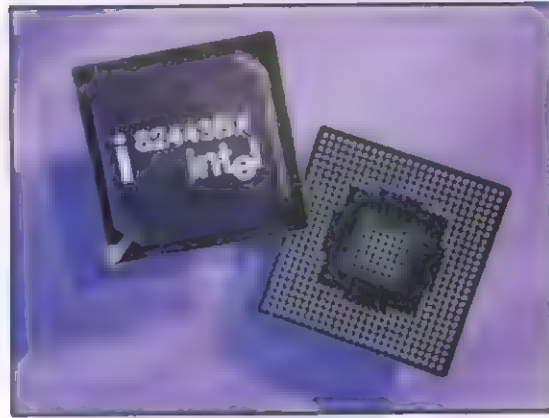
Şu an piyasada bu unan ve UD-MAV66, 133MHz BUS gibi temel özelliklere sahip olan çipsetin ismi Apollo Pro 133. Apollo Pro 133'ün North Bridge'i 693A. İncelediğim anakartlardan dördü bu çipsete sahip. 693A'dan daha sonra çıkan

694X ise Apollo Pro 133A olarak anılıyor. 693A ile 694X'in arasındaki temel farklardan biri AGP 4X desteği. Bunun dışında 694X daha eski olan 693A'ya göre yüzde 10 kadar daha hızlı.

Apollo Pro 133A ile birlikte kullanılan South Bridge'ler de iki ayrı model. Bunlar 686A ve 596B. Daha yeni olan 686A'nın özelliği fazladan iki USB portuna, opsiyonel olarak on board ses kartına sahip olması ve sistem ıs ve voltaj kontrollerinin daha gelişmiş olması. Bu özellikler 686A'yı 596B'ye tercih etmek için yeterli. Yani VIA çipseti bir anakart almayı düşünüyorsanız 694X North Bridge ve 686A South Bridge sahibi bir tane almaya bakın. Neyse ki testimize katılan 12 VIA çipseti anakarttan 7 tanesi bu tanıma uyuyor.

Geç Gelen Kahraman Solano

Intel'in CamoGate skandalının ardından tüm umutları bağladığı Solano anakartlar piyasaya iyice yayıldı. Bu ay tam 6 Solano'yu inceleme fırsatı buldum ve açıkçası sonuçlar oldukça yuz gü-



durucuydu. i815 çipsetine sahip anakartların hemen hepsi tam özelliklerle donatılmış oldukça sağlam ve hızlı anakartlar. Bunlardan 5 tanesi i815E dediğimiz model. Bu modelin farkı kullandığı South Bridge'in 801AA değil, 801BA olması. 801BA farklı olarak ICH2 çipine sahip ve bu sayede hem CNR slotlarını hem de UD-MAV100'ü destekliyor.

CNR adını verdiğimiz slot aslında i815 için çok önemli. Eski AMR'in yerini alan CNR özellikle modem ve network kartı maliyetlerini çok düşürecek gibi gözüküyor. Önemli olan, insanlar bu oldukça küçük ve ucuz kartlara güvenip satın alacaklar mı? Açıkçası AMR'da böyle olmaması ve en azından Türkiye piyasası için AMR'ların çok deyiş yapamamıştı.

Solano şu an için özellikler olarak en zengin çipset. Üstelik performans olarak Apollo Pro 133A'ya üstünlüğü tartışılmaz. Ancak fiyatı yaklaşık olarak Apollo Pro 133'ün iki katı. Bu durum da bu performans farkı gayet doğallı. Ancak durumda terslik yaratılan aslen Solano'ların performansı olarak BX'lere karşı çok da fazla

bir avantaja sahip olmaması.

BX-133

Kim ne derse desin, 440BX denen çipset Intel'in bugüne kadar ürettiği en iyi sikondu. İlk çıktığı günden beri son bir yıla kadar rakip tanımayan BX çipseti kendinden 2 yıl sonra çıkan Via Apollo Pro 133'den bile daha hızlı. Intel'in tüm i820 natanları ve i815 geçimeleri

boyunca bütün yukarı sırt adlı emektar BX çipseti ve Intel'in ana dayanağı oldu.

BX çipsetinin en önemli özelliği sorunsuz olması. Intel'in tüm yeni çipsetleri ve VIA'nınlar karşısında hala en stabil çipset BX'dir. Bunun en önemli sebebi yıllar boyunca kullanıldığı için iyice oturmuş olması. Ancak BX artık omrünün sonuna geldi. Çünkü yeni anakartlardaki AGP 4X, UD-MAV66, 133MHz BUS, AMR ve CNR gibi pek çok özellikten yoksun.

Sürekli ondan bahsetsem de bu ay testimizde bir BX çipseti yok. Bu ay BX-133'ü inceliyoruz. İkisi arasındaki fark nedir dersanız çipsetin kendisi olarak hiçbir fark yok. Ancak çipseti barındıran anakartın mimarisinde yapılan bazı değişiklikler sayesinde çipset 100MHz yerine 133MHz'de çalışıyor ve yeni çipsetlere karşı sahip olduğu en önemli açığını kapatıyor.

Aslında bu çok da yeni bir şey değil. Sıkı overclock'çuların hepsi BX çipsetinin 133MHz hızına overclock edildiğinde hiç sorun çıkarmadan çalıştığını bilir. Ancak anakart mimarisindeki sorunlardan dolayı bu işlemi sadece birkaç anakartta ve çok dikkat gerektiren karmaşık bir iki işlemle yapabiliyorludunuz.

BX 133'ün yola çıkış mantığı bu. Anakart mimarisinde değişiklikler yaparak BX çipsetini 133MHz'e hızlı olarak piyasaya



sunmak. Böylece sadece overclock'çuların değil sıradan kullanıcıların da BX çipsetini 133MHz hızında kullanabilmesini sağlamak.

Şu ana kadar piyasaya çıkan tek BX 133 anakart ABIT'in BX133-RAID'ı. Ancak diğer üreticiler de aynı yolu izleyecek gibi görünüyor. En azından bir kısmı. Elimizdek tek örnek o olduğuna göre ABIT BX133-RAID'e biraz daha yakından bakmak gerekiyor. Bu anakartın BX çipsetini 133MHz çalıştırabilmesi dışındaki en önemli özelliği fazladan bir IDE denetleyicisine sahip olması. Bu ekstra denetleyici UDMA/100 ve RAID desteğine sahip UDMA/100'un ne olduğunu pek çoğunuz bilse de RAID çoğunuzla yabancı bir kavram olmalı. Çünkü bugüne kadar RAID sadece profesyonel bilgisayarlar ve server'lar da kullanılan bir teknolojiydi.

RAID Tipleri ve Faydaları

RAID'in aslında iki temel tipi var. RAID 0 ve RAID 1. Bu ikisinden üretmiş türler olsa da bunlar ev kullanımı için çok kompleks. RAID 0 ki hard-disk'i birleştirerek bir hard-disk gibi çalıştırıyor. Mesela 15GB'lık iki hard-disk'i birleştirip 30GB'lık bir hard-disk haline getiriyorsunuz. Sistem bir dosyayı hard-diske kopyalaya çağrı zaman dosyayı ikiye bölüp her hard-diske bir parçasını kopyalıyor. Dosyayı tekrar okumak isterse iki parçayı ayrı ayrı okuyup birleştiriyor. Bunun avantajı okuma ve yazma işlemlerinin neredeyse iki kat hızlanması. Çünkü her hard-disk dosyanın sadece yarısını yazmak veya okumakla uğraşılıyor. Bu performans artışı özellikle büyük dosyalarda kendini daha fazla hissettiriyor. Dezavantajı ise hard-disk'lerden binne zarar gelmesi durumunda tüm dosyaların yitirilmesi.

Diğer RAID metodları olan RAID 1'de ise yine aynı ebeba iki hard-disk kullanılıyor ancak bu sefer iki hard-disk'ten biri diğerinin kopyası olarak çalışıyor. Yani iki 15GB'lık hard-disk bir 15GB gibi çalışıyor. Bu sayede dosyanın her birinin iki kopyası oluyor ve birinden birine bir zarar gelirse diğerinden hata hemen düzeltiliyor. Ayrıca dosyaların okunması sırasında iki hard-disk'ten de faydalandığı için okuma performansı artıyor. Bu sistemin en büyük dezavantajı sahip olduğunuz hard-disk miktarı



nini
yaniya indirme-
si. Mesela
30GB'lık hard-

diskiniz olmasına rağmen 15GB olarak kullanacak olmanız. Server işletmediğimize ve bu denli güvenliğe ihtiyacımız olmadığına ve en önemli sı hard-disk'leri ikiye bölüp almak epey tuzlu olacağına göre bu sistem bizim şimdiki pek yaramıyor. Ancak AGP 0 oyuncuları için oldukça avantajlı olabilir. Beki 3D performansını arttırmaz ancak oyunların ve oyun içindeki bölümlerin yüklemelerini oldukça arttıracaktır.

Performans Değerlendirmesi

Bu üç çipseti değerlendirmek için yazının başlarında da belirttiğim gibi her birinden birer örneğe benchmark testi uyguladım. Testte aldığım modeller ABIT'in BX133 RAID ve SE6 modeli ile Asus'un CLV4X'i. Aslında üç modelin de aynı üreticiden olmasını istiyordum. Solano ve BX-133 için ABIT seçmemin sebebi de bu. Ne yazık ki ABIT'in testte Apollo Pro 133A bir model yoktu. Ben de bu çipsete sahip modellerden en iyisini seçtim.

Yaptığım testlerden üçü ekran kartlarına da uyguladığımız Quake 2, Quake 3 ve 3DMark2000 V1.1'di. Ancak AGP hızını yakından ilgilendirdiği için bu sefer 3DMark2000'in 32MB Texture Rendering Speed'ini de ekledim.

İlk test olan Quake 2 başta ben hiç şaşırmadım. SE6 en yüksek değerleri verirken, CLV4X en geride kaldı ve BX133 RAID'in verdiği değer ikisinin arasında bir yerlerde kaldı. Aslında bu testte BX133-RAID'den daha iyi bir sonuç bekliyordum. Ancak ihtiyar BX133MHz dopineğine rağmen SE6 ya yetişemedi.

İkinci test olan Quake 3 de durum daha farklıydı. Düşük çözünürlüklerde SE6 açık bir fark atar ve CLV4X, BX133 RAID'ı sıkıştırırken yüksek çözünürlüklerde BX133 RAID rakiplerini geçti ve farkı açtı. Ancak burada bir nokta çok önemli. 1600x1200x32 çözünürlükte SE6 ile CLV4X aynı skoru verdi ve BX133 RAID'ın çok gerisinde kaldı. SE6'nın bu çözünürlükte verdiği skoru istisna olarak kabul etmekte fayda var. Çünkü bu kadar düşük çıkması yaptığım tüm testlere ters düşüyor.

3DMark2000 testi de çok daha ilginçti. Ben SE6'nın bu noktada mutlak hakimiyetini bekliyordum. Çünkü 3DMark2000 tam bir T&L desteğine sahip ve bu da ekran kartının darboğaz yaratmasını engellediği için işlemci ve AGP performanslarını ön plana çıkarıyor. Ancak düşük çözünürlüklerde BX133-RAID, SE6'ya rahatça geçmeyi başardı. Yüksek çözünürlüklerde ise BX133-RAID günde kaan kart oldu. Burada ilginç olan anakartın genel performansının düşük çözünürlüklerde, AGP performansının ise yüksek çözünürlüklerde ön plana çıkması. Buradan çıkarılabilecek sonuç şu, tüm çözünürlüklerde BX133'un performansı 815 den yüksek, ancak AGP 4X desteği sayesinde 815 sahibi anakartlar yüksek çözünürlüklerde daha iyi performans veriyor.

LEVEL'in Yorumu

Şu an karşımızda birbirinden çok farklı üç ayrı anakart var. Ve açıkçası üçü için de yorunda bu olmak hiç zor değil. Apollo Pro 133A seçerken nelere dikkat etmeniz gerektiğini zaten söyledim. Ancak fiyat konusunda çok sınırlı değilseniz ve iyi bir anakarta 150 dolar veya daha fazla verebiliyorsanız bu çipsete sahip bir anakart seçmeyin. Çünkü performansı ciddi düşüktür.

Solano'lar şu an için en mantıklı seçim gibi gözüküyor. Yetenekleri ve performansları ile çok iyi durumdadır. Ancak 170 doları bulan fiyatları en büyük dezavantajları. BX-133'eri ise şu an piyasada tek bir örneği de olsa çok daha hesaplı ABIT SE-6 ile BX133-RAID arasındaki 20 dolarlık farka bir de BX133-RAID'deki ekstra RAID denetleyicisi

eklerseniz ki bu parçayı ek bir PCI kart olarak alırsanız 70 ile 100 dolar arası bir fiyata mal oluyor. Solano'ların BX 133'lere karşı üstün yanları AGP 4X ve CNR desteği. Ancak bu iki özellik de şu an arasındaki fiyat farkını karşılayacak öneme sahip değil. Solano'nun BX-133 karşısında ki tek avantajı fiyatlarda çıkacak AGP 8X kartların BX çipsetli anakartlarla uyumlu olmayacak olması.

Çipsetlerde durum bu. Ve bir anakartı seçerken öncelikle seçmeniz gereken şey kullanılan çipset. Daha sonra bu çipseti kullanan anakartların özellik ve fiyatına göre marka ve model tercihi yapmalısınız. Bunun için arka sayfadaki tabloyu iyice gözden geçirmenizde fayda var. ■

Quake 2



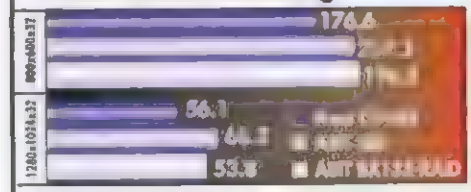
Quake 3

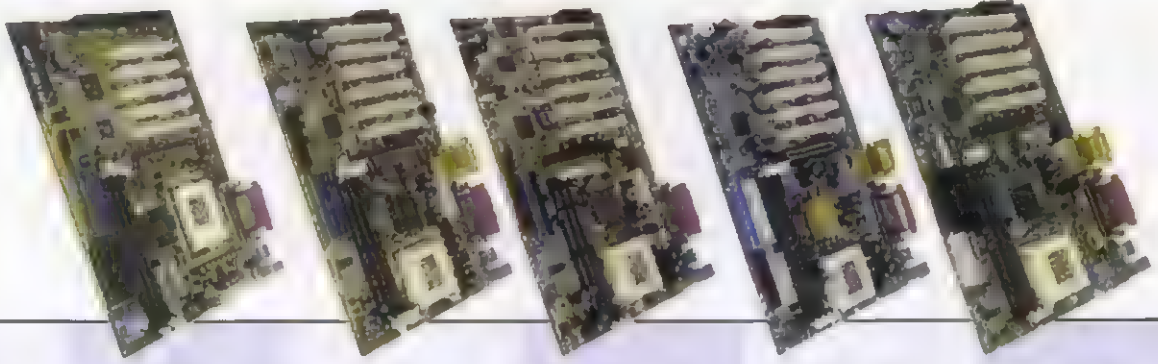


3DMark2000 v1.1

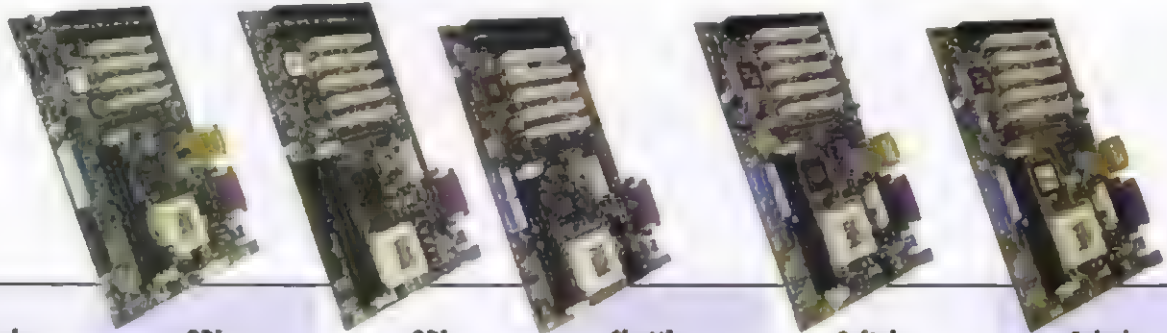


32MB Texture Rendering



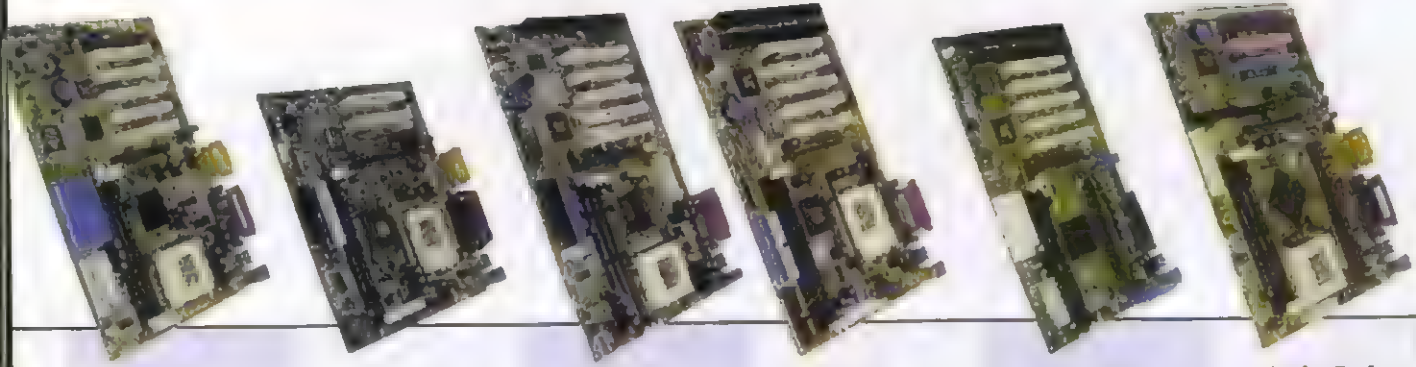


Marka Model	Abit BX133-RAID	Abit SE6	Asus CUSL2	Gigabyte 60XM7E	Intel D815 EEA
İşlemci Tipi	Soket	Soket	Soket	Soket	Soket
AGP Desteği	2X	4X	4X	4X	4X
PCI Sayısı	5	6	6	6	5
ISA Sayısı	1	yok	yok	yok	yok
AMR	yok	yok	yok	yok	yok
CNR	yok	1	2	1	1
RAM Yuvası	3	3	3	4	3
Max RAM	768MB	512MB	512MB	512MB	512MB
North Bridge	Intel 443BX	Intel 815	Intel 815	Intel 815	Intel 815
South Bridge	Intel 371E8	Intel 801BA	Intel 801BA	Intel 801BA	Intel 801BA
Grafik Çipi	yok	Entegre i815	Entegre i815	Entegre i815	Entegre i815
Ses Çipi	yok	Entegre 801BA	yok	Entegre 801BA	creative
ATA-66 Desteği	var	var	var	var	var
ATA-100 Desteği	var	var	var	var	var
IDE Yuvası	4	2	2	2	2
USB	2	2+2	2+2	2+2	2+2
Fan	3	3	3	3	3
Firma	Datagate, Genpacom	Datagate, Genpacom	Çizgi, Boğaziçi	Empo	Empo, Datagate
Fiyat	1395	1705	1705	1185	1585

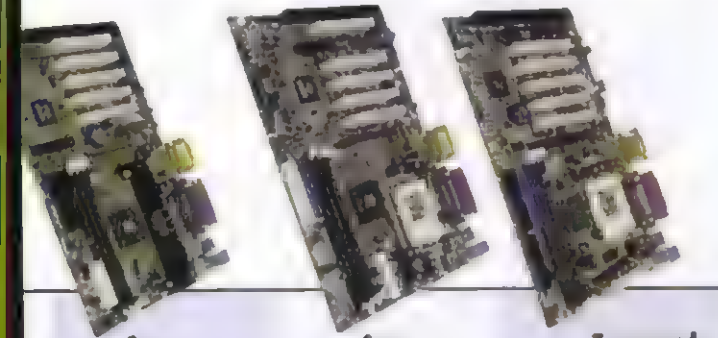


Marka Model	QDI Advance 10	QDI Advance 9	Shuttle AV14	Soltek SL-65DV	Soltek SL-65KV
İşlemci Tipi	Soket	Soket	Soket	Soket	Soket
AGP Desteği	4X	2X	4X	2X	4X
PCI Sayısı	4	5	5	5	5
ISA Sayısı	2	2	2	1	1
AMR	1	yok	yok	1	1
CNR	yok	yok	yok	yok	yok
RAM Yuvası	3	3	3	3	3
Max RAM	1.5GB	768MB	1.5GB	768MB	768MB
North Bridge	VIA 694X	VIA 693A	VIA 694X	VIA 693A	VIA 694X
South Bridge	VIA 686A	VIA 5968	VIA 5968	VIA 686A	VIA 686A
Grafik Çipi	yok	yok	yok	yok	yok
Ses Çipi	Entegre 686A	yok	yok	Entegre 686A	Entegre 686A
ATA-66 Desteği	var	var	var	var	var
ATA-100 Desteği	yok	yok	yok	yok	yok
IDE Yuvası	2	2	2	2	2
USB	2+2	2	2	2+2	2+2
Fan	2	2	3	2	2
Firma	Atak, Telliöglü	Atak, Telliöglü	Firmaya sorunuz	Ufotek	Ufotek
Fiyat	1095	845		875	1055

Firmaların Telefon numaraları için lütfen Donanım Pazarı Bölümüne bakınız.

**Iwill
W02-R****Soyo
SY-ISM****Asus
CuV4X****Gigabyte
6VX7****Leadtek
7000VX****Lucky Tech
P964A**

Soket	Soket	Soket	Soket	Slot	Slot/Soket
4X	4X	4X	2X	2X	4X
5	2	5	5	5	4
yok	yak	1	2	2	1
yok	1	1	yok	yok	1
1	yok	yok	yok	yok	yok
3	3	3	3	3	3
512MB	512MB	1.5GB	768MB	1.5GB	1.5GB
Intel 815	Intel 815	VIA 694X	VIA 693A	VIA 693A	VIA 694X
Intel 801BA	Intel 801AA	VIA 686A	VIA 596B	VIA 596	VIA 686A
Entegre i815	Entegre i815	yok	yok	yok	yok
Entegre 801BA	Yamaha YHF 752	yok	yok	yok	Entegre 686A
var	var	var	var	var	var
var	yok	yok	yok	yok	yok
4	2	2	2	2	2
2+2	2+3	2+2	2	2	2
3	2	3	3	3	2
Pasifik	PcGold, Penta	Çizgi, Boğaziçi	Empa	Leadtek Türkiye, Genpacom	4K
Firmaya sorunuz	Firmaya sorunuz	132\$	77\$	86\$	Firmaya sorunuz

**Soyo
SY-6VCA****Soyo
SY-7VCA****Transcend
TS-AV3**

Soket	Slot	Soket
4X	4X	4X
5	5	5
1	1	1
1	1	yok
yok	yok	1
3	3	3
1.5GB	1.5GB	1.5GB
VIA 694X	VIA 694X	VIA 694X
VIA 686A	VIA 686A	VIA 686A
yok	yok	yok
Entegre 686A	Entegre 686A	Entegre 686A
var	var	var
yok	yok	yok
2	2	2
2+2	2+2	2+2
2	2	2
PcGold, Penta	PcGold, Penta	Net Teknik
89\$	109\$	Firmaya sorunuz

Hangi Özellik Ne Kadar Önemli

Çipsetinize karar verdimiz. Ama özelliklerden hangisi ne işe yarıyor ve ne kadar önemli. İşte size tam liste.

İşlemci Tipi: İlk karar vermeniz nokta bu. Bugüne kadar upgrade edilebi irlikleri daha fazla oldu. İki için slot işlemciler tercih ediliyordu. Ancak bütün işlemciler sokete donatıldığına göre siz'in de seçmeniz gereken bu.

AGP Destegi: Ebbette AGP destegi söz konusu olunca 4X destekleyenlere bakın. Ancak bu ne kadar önemli dersiniz çok da kafaya takmaya değmez. BX 133 değerlendirilmesinde dediğimiz gibi bu konuda ki tak kafa karıştırıcı nokta AGP 8X destekli kartlar n AGP 2X anakartlarda çalışmayacağı. nın açıklanması.

PCI Sayısı: Çok basit tahminen anakartınıza kaç Pa kart takacağınızı hesaplayın. Buna iki ekleyin ve işte size gereken Pa slot sayısı. Başka bir deyişle geleceğe yönelik olarak on az iki boş Pa slot. nuz olsun.

ISA Sayısı: Eğer elinizde vazgeçmek istemedğiniz bir ISA kartı yoksa hiç almamanız en iyisi. Ama emektar bir Awe Gold veya Robotics modernli alupata almaya kıyamayanlar ISA slotu anakartlara bakabilir.

AMR: Uzun modem anlamı ne gelse de Türkiye'de hiç tutulmamış ve muhtemelen bulunması mümkün olmayan kartlardır AMR'lar. O açıdan alınması size çok faydası yok.

CNR: AMR'a benzesecce çok daha yeni olan ve bizim de çok tanımadığımız bir kart tipi CNR. Su an için ne kadar gerekup gerekemeyeceğini bilmek zor. O açıdan bir tane bulunsu iyi olur.

RAM Yuvası: Bençe 3 tanesi yeterli ama 4 tanesi de gaz çıkarmaz. Aman iki tane almasın. Heride yer darlığı çekebilirsiniz.

Max RAM: Kartların tümü 512MB destekliyor ve bençe bu yeterli. Tabi server işletmeyi veya oyun bilgisayarı kavramını aldıkça abartmaya düşünmüyorsanız.

Grafik ve Ses Çipi: Bu tip bileşenler anakart üzerinde bulunsu ote sizi tatmin etmeyecek ve ar yada geç AGP bir ekran kartı ile PCI ses kartını sisteme eklemek istiyecaksınız. Ancak bilgisayarı parça parça toplayanlar belki bir iki ay idare etmek amacıyla bu özellikleri değerlendirebilir.

ATA/66 ve ATA/100 Destegi: Okluka önemli bir özellik bu. Ama sakın yanıls anlamayın. Şu an mevcut hard-disk'leri ATA/100 bir anakarta takdığınız zaman gözle görülebilir hiçbir performans artış olmuyor. Çünkü mevcut hard-disk'ler ATA/100 için çok yavaşlar. Bunu geleceğe yatırım olarak görün. Eğer hemen bir performans patlaması istiyorsanız RAID destekl anakartlara bakın.

IDE yuvası, FAN ve USB: DE yuvasından iki tane herkesin işini görür. Ebbette 4'tanesinde bir zararı yok. Eğer bir CD yazıcı, bir CD-ROM ve üç hard-diskiniz varsa 4 IDE bağlantısına sahip bir anakart hayat kurtarıcı olacaktır. FAN sayısı eğer sıkı bir overclock'cu değilseniz ve kasanın işini fana bağlamak g b bir misaliniz yoksa anlamaz. USB ise kolayca çoğaltılabilen bir şey zaten.

Fiyat: yorum yapmama gerek var mı?

AMD Duron 600MHz

Bilgi için İthalat: 4K, Çizgi, Ufotek Telefon: (212) 259 38 00, (212) 273 14 91, (212) 336 61 23 Fiyatı: 99\$

**Athlon ile Pentium'ları hedef alan AMD'nin gözü bu sefer Celeron'un
elindeki ucuz işlemci krallığı.**

Yeni bir işlemciye merhaba deyin. Bu Duron, Athlon'un küçük kardeşi. O kadar hesaplı ama bir o kadar da akıllı. Aslına bakarsanız büyük kardeş Athlon'a bile kafa tutacak güçte. Belki kimilerinin haberi yok ama uzun süredir bekliyoruz Duron'u. Önceki ay Computex 2000 ile ilgili yazımda bahsetmiştim ondan size. Ancak geçmiş çok daha eskilere dayanıyor.

Duron'un isim ilk olarak yeni Athlon serisi Thunderbird ile birlikte duyuldu. O zamanlar Spitfire kod ismiyle biliniyordu. Celeron'un Pentium III ile aynı mimaride olmasına rağmen daha hesaplı olması gibi Duron da Athlon'un ucuz versiyonu. Aslına bakarsanız Athlon ile Duron'un ilişkisi Pentium II ile Celeron arasındakikinden pek de farklı değil. Nasıl Intel Pentium III'ün mimarisin de cache'ni yarısnı kırıp Celeron'u yarattıysa benzer bir işlem şimdi de AMD Athlon'a yaparak Duron'u ortaya çıkardı.

Intel şu an çok ciddi teknolojisi ya da üretimle ilgili sorunlarla karşı karşıya olabilir. Performans, üretim ve fiyatta AMD'nin

gerisinde kalmış gözüküyor. Ama yine de unutmamak lazım ki AMD bugüne kadar hep Intel'i takip etti. Intel'in ardıнан slot'a geçti ve şimdi de tekrar soket'e dönüyor. AMD'nin yıldızının sürekli parlamasının sebebi ise aslında Intel'i takip etmesi. Bir şeyi önce Intel yapıyor ve ardından AMD rakibinin hammesini çok iyi gördüğü için daha yavaş yapıyor. Intel'in acele ettiği kendisi için sorun olurken, AMD daha geriden ve sağlam adımlarla geldiği için hata yapmıyor. Intel'in düştüğü RAM-BUS tuzakına düşmemiş olması, daha sağlam bir mimarile ilerlemesi buradan kaynaklanıyor.

Cache Yapıları

Az önce söylediğim gibi Celeron ile Pentium III'de olduğu gibi

Duron ile Thunderbird arasındaki temel fark cache yapısı. Cache bir işlemcinin yaptığı işlemleri tekrar ederken daha hızlı çalışmasını sağlar. RAM'den geçip giden verilerde işlemci arasında bir tampon oluşturur ve aynı veriyi tekrar istendiğinde RAM yerine cache'den okunur.

Şu an piyasada bulunan işlemciler karşılaştırmak için cache yapılarına bakmak gerekiyor. Eski Athlon'lar ile Thunderbird ve Du-

sini ve daha kolay soğutulabilmesini sağlıyor.

Cache yapısı bir yana ebatlarına baktığımızda Duron'un toplam cache miktarının Thunderbird'den 192KB daha düşük olduğunu görüyoruz. Bu tabloyu incerseniz Celeron ile Duron arasında sadece 32KB cache farkı olduğunu göreceksiniz. Ancak AMD ve Intel işlemcileri arasındaki yapı farkı yüzünden bu fark aslında daha da fazla. Çünkü Pentium

yor.

Şimdi bunu daha anlaşılabilir bir dille açıklayalım. Duron'da Celeron'da olduğu kadar daha fazla cache var. Ustelik Duron cache üzerindeki bilgilere daha çabuk ulaşabiliyor. Ancak Celeron bir bilgiye ulaştıktan sonra işlemciye çok daha hızlı iletebiliyor. Aynı durum Thunderbird ile Pentium III arasında da yaşanıyor. Ancak Pentium III'de 8'lik algoritma Thunderbird'dün 16'lık algoritması

iken Celeron'un 4'lük algoritması Duron'un 16'lık algoritmanın 1/4'ü kadar. Bu Duron ile Celeron arasındaki performans farkındaki önemli etkenlerden biri.

BUS Hızı

Ancak Duron'un Celeron'dan daha hızlı olmasının temel sebebi kullandığı BUS hızı. Duron aynı Athlon'un gibi 100MHz'lik DDR BUS kullanıyor. DDR BUS aynı DDR-RAM'ler gibi veri iletim hızının iki kat olmasını sağlıyor. Ancak Celeron sadece 66MHz'lik BUS hızına sahip. Bu onun çok daha düşük bir performansa sahip olmasına sebep oluyor. Pentium 4'lerle birlikte gelmesi planlanan Celeron II'de bu sorun

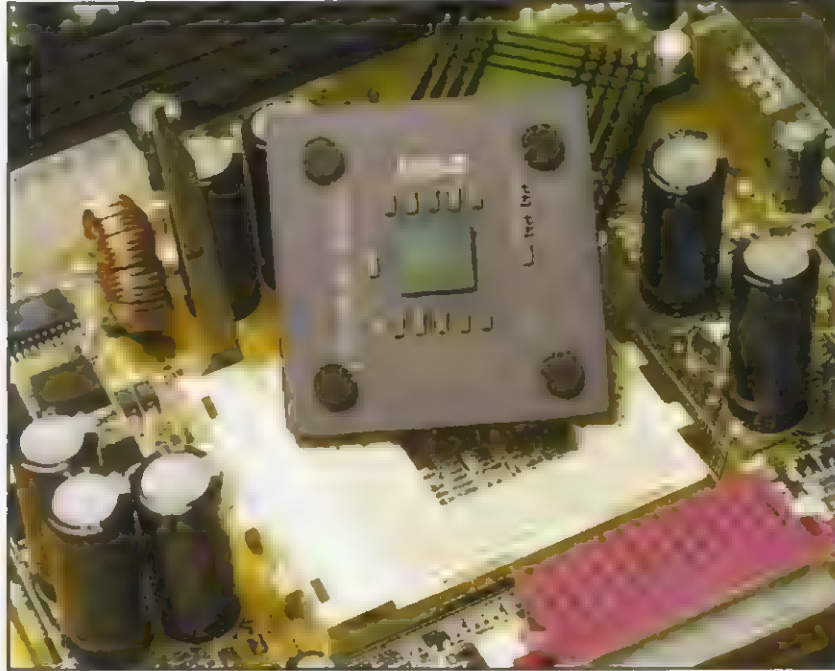
Duron'ların üzerinde resimde gördüğünüz plastik yükseleticiler bulunuyor.

III ve Celeron'lar L1 cache'lerini L2 üzerine tekrar yazmak zorunda. Bu yüzden pratikteki cache miktarları sadece L2'ye eşit. En altta yer alan **Toplam Efektif Cache** miktarı bunu gösteriyor. Duron ile Celeron arasındaki cache farkı 64KB.

Buna karşın Celeron'larda kullanılan cache işlemci ile 256-bit'lik bir veri yolu ile bağlı. Duron da ise bu 64-bit. Yani cache'in bağlı olduğu veri yolu daha yavaş. Diğer yandan Celeron üretirken cache'de kullanılan 4'lük algoritma'ya karşın Duron'da 16'lık algoritma kullanılmış. Bu Duron'un cache üzerinde aradığı bir veriyi çok daha kolay bulunmasını sağlı-

yor. Ancak mevcut Celeron'lar tüm sistem hızının çok düşük olması sebebiyle performans olarak çok gerideler.

Ustelik bu durum 3D oyunlarda daha da belirginleşiyor. Çünkü ekran kartının kullandığı AGP 4X veriyolu BUS'in kendisinden daha hızlı. Bu yüzden ekran kartı AGP 4X'in değil BUS'ın hızında RAM'e bağlantı kurabiliyor. Daha da kötüsü BUS'ı sadece ekran kartı değil hard-disk, ses kartı gibi diğer bileşenlerde kullanıyor. Bu yüzden Celeron kullanan bir sistemde AGP ekran kartları ile PCI ekran kartları arasında bir performans farkı görmek çok zor.



	AMD Athlon			AMD Duron		Intel Pentium III		Intel Celeron	
Kod İsmi	K7	Thunderbird	Sledge	Cottontail	Coppermine	Cottontail	Coppermine	Mendocino	Coppermine 120
Değerlendirilme	500MHz - 700MHz	750MHz - 1000MHz	600MHz - 700MHz	450MHz - 600MHz	500MHz - 1000MHz	450MHz - 600MHz	500MHz - 1000MHz	300MHz - 533MHz	533MHz - 600MHz
İşlemci Hızı									
L1 Cache	128KB	128KB	128KB	128KB	128KB	128KB	128KB	128KB	128KB
L2 Cache	512KB	256KB	64KB	512KB	256KB	128KB	128KB	128KB	128KB
L2 Cache Hızı	Calıskılık hızını yansıtır	Calıskılık hızını yansıtır	Calıskılık hızını yansıtır	Calıskılık hızını yansıtır	Calıskılık hızını yansıtır	Calıskılık hızını yansıtır	Calıskılık hızını yansıtır	64Hz	254Hz
L2 Cache Yen Yolu	64-bit			64-bit	254-bit	64-bit	254-bit	64-bit	254-bit
Sistem BUS Hızı	100MHz DDR (Etkelili olarak 200 MHz.)			100 - 133MHz		100 - 133MHz		66MHz	
Üretim Teknolojisi	0.25 mikron	0.18 mikron	0.18 mikron	0.25 mikron	0.18 mikron	0.25 mikron	0.18 mikron	0.25 mikron	0.18 mikron

Overclock

Cache ve BUS'nin zıncak bu fark yüzünden Duron, Celeron'dan çok daha hızlı. Ancak Celeron bu güne dek performansından çok fiyat ve overclock yeteneği ile gündeme gelmişti. Fiyatı yazının sonuna bırakıp overclock yeteneğine bir bakalım. Duron Athlon'larda olduğu gibi saat carpanı kit olarak geliyor. Bu yüzden carpan üzerinden overclock etme şansınız yok. Tek yapabileceğiniz BUS hızını artırarak overclock etmek, FSB ile overclock işlemi carpan ile yapılan kadar sağlıklı değil. Çünkü sistemdeki tüm parçaların hızını arttırmış oluyorsunuz ve işlemci içindeki parçacıklarında sorun çıkarma şans doğuyor. Üstelik piyasadaki kimi anakartlar standart hızları olan 66MHz, 100MHz ve 133MHz'lik BUS hızları dışında çok az aralığı izin veriyor. Duron'u 133MHz hızında çalışmasını bekleyemeyiz. Bu durumda pek overclock şansınız gözüküyor. Ama piyasaya çıkacak olan pek çok anakartta farklı BUS hızları da desteklenecek ve FSB/BUS üzerinden overclock yapabileceğiz.

Daha yavaş piyasadaki ticari anakart carpanının değiştirilmesi de mümkün. Bunun QDI Kine-tiz/7Z, Asus A7V ve Abit KT7. Benim test sırasında kullandığım KT7 155MHz'e kadar 1MHz'lik artışlarla BUS hızını ayarlamak, carpanın hızı değiştirme ve hatta BUS hızından bağımsız olarak işlemcinin çalıştığı hız değişimi gibi olabilir.

ecek en geniş overclock yeteneklerini sunabiliyordu. Üstelik anakartta kullanılan KT133 chipseti üzerinde bir de fan vardı. Bu yüzden 600MHz'lik Duron'u 720MHz'e kadar çıkarmayı başardım. Ancak performans zaten yüksek olan bir işlemciyi bu denli sınırarda çalıştırmakansa tamamıyla stabil olan 650MHz'de çalıştırmak en mantıklısı. Yani Duron aldığınızda ekstra yarıda 10'luk overclock performansına sahipsiniz. Elbette Celeron'un kimisi modeller bundan çok daha fazla overclock yeteneğine sahip. Ama Duron'un performansı zaten çok yüksek ve overclock yeteneği hiç o masabaşına kendinden çok daha yüksek n zarda çalışan Celeron'a bir birtarafça geçebiliyor.

Performans

Süreklilik olarak Duron'un performansı iyi olduğundan bahsediyordum. O zaman performansı tam olarak değerlendirelim. AMD'den bana gelen Duron orneği 600MHz hızına sahipti. Ancak mevcut test platformumuz 500MHz'lik Athlon ve Pentium III işlemcilerle sahip olduğundan yetenince karşılaştırma yapmaya elimiz yordu. Bu yüzden buradaki kendi yaptığımız benchmarkların sonuçlarını değeri CHIP dergisinin sonuçlarını vereceğiz.

Testte yer alan işlemciler 600MHz ve 650MHz hızlarındaki kask Athlon'lar, 600MHz ve 750MHz hızlarındaki Pentium III'ler, Celeron 600MHz ve Duron

650MHz. Eksik olan tek işlemciimiz AMD'nin yeni Athlon'u. Bunun nedeni. Ancak size şu kadarını söyleyeyim. Thunderbird ile Duron arasındaki performans farkı çok yüksek değil.

Simdi benchmark skorlarına bir göz atıp bize ne anattıklarını bakalım. Önceki kriterler testin de yakasız olarak benzer skorlar verdiğini görüyoruz. Yani genel sistem performansıyla 3D performansları birbirine yakın. Bu hem Intel'in hem de AMD'nin oyunlar da önem kazanan MMX ve 3DNow gibi komut setlerinin birbirine yakın güçte olduğunu gösteriyor.

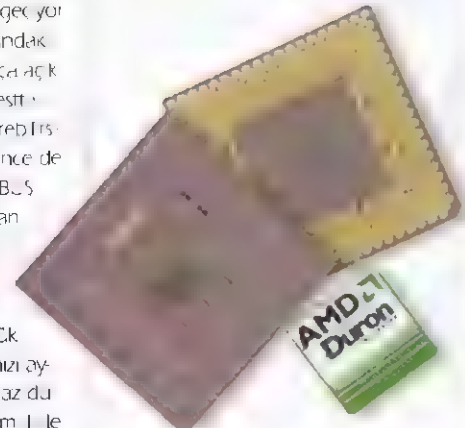
Eğer klasik Athlon'ların performansı ile Duron'u karşılaştırırsanız aynı hızdaki Athlon ile Duron'un birbirine çok yakın skorlar verdiğini göreceksiniz. Duron kendinden sadece 50MHz düşük olan Pentium III'le ise biraz bir farkla geçiyor. Duron ile Celeron'un arasındaki performans farkı ise oldukça açık. Duron'un Celeron'un her testi alması 1.5 katı kadar daha önce de söylendiği gibi. Cache ve BUS hızı farkı. Testin birinci olan ve Duron'dan 100MHz daha hızlı olan Pentium III 750MHz ile Duron'a karşı çok büyük bir üstünlük sağlayamıyor. Duron'un hızı aynı hızdaki Athlon'dan çok az düşük ve aynı hızdaki Pentium III ile hemen hemen aynı gözüküyor. Celeron ise testte tüm işlemlerini çok geriden takip ediyor.

Fiyat

Benchmark lab'ımızın altına karşılaştırma yapabilmemiz için özellikle fiyatları da yerleştirdim. Şu an bir göz atalım. Duron 650MHz'inden çok daha yavaş olan Celeron 600MHz'den yüzde 40 daha ucuz. Yine beşinci olarak daha hızlı olduğu Pentium III 600MHz'den yüzde 60 daha ucuz, yani Pentium 600MHz'nerdeyse Duron'un 2.5 katı daha pahalı. Fiyat/Performans oranlarına bir göz atalım. Duron bu konuda AMD'nin diğer işlemcileri daha piyasadaki tüm diğer işlemcilerle sırtlayıyor.

LEVEL'in Yorumu

Ekonomik bir bilgisayar düşünün. En ucuz bence en mantıklı seçimi tartışmasız olarak Duron. Eğer bir parça daha paraya kıyıp daha iyi bir sistem almayı



Benchmark	AMD Athlon 600 MHz	AMD Athlon 650 MHz	AMD Duron 650 MHz	Intel Pentium III 600 MHz	Intel Pentium III 750 MHz	Celeron 600
Quake 3 (1024x768)	70.9	73.2	72.4	69.9	74.5	62.8
3D Mark 2000 (1024x768)	4602	4742	4662	4424	4853	4006
CHIP MARK 1.0	282.6	296.2	282.4	264.8	296.5	236.2
BUS hızı	100MHz	100MHz	100MHz	100MHz	100MHz	66MHz
	(DDR)	(DDR)	(DDR)			
Fiyat	1635	1855	995	243	346	156
Fiyat/Performans	61	56	102	40	30	56

Not: Athlon 600 MHz ve 650 MHz işlemcileri artık piyasada bulunmamaktadır.

Not: Fiyat/Performans değeri tüm işlemcilerin her üç testte aldıkları skordan her test için hesaplanan ortalama skora oranının ortalaması ile işlemcinin fiyatının oranıdır.

düşünüyorsanız diğer işlemciler düşünün. Ancak aradaki performans farkı yüzde 5-10 yüzde 40 arasında değişirken kim ister ki? Ancak para derdiniz değilse ve en hızlı olanıyorsanız Duron size uymayabilir.

Duron işlemci piyasasını keskinleştirecek. Hatta tüm bilgisayar piyasasını. Çünkü Duron bize ucuz bir ürünün mutlaka kağıt üzerindeki düşük performans olması gerekmediğini bir kez daha gösteriyor. ■

Genius Max Fighter F-33D

Bilgi İçin İthalat: Boğaziçi, Multimedya Telefon: (212) 217 29 29, (212) 216 45 68 Fiyatı: 115\$

Max-fighter F33D Genius'un yeni model Force Feedback (bundan sonra kısaca FF) joystick'i. F-33D'de ilk dikkat çeken kontrol kolunun üzerine yerleştiği tabanın çok büyük olması. Sanırım Genius ürünü tasarırken Force Feedback mekanizmasını yerleştirmekle oldukça zorlanmış. Bu durum joystick'in yerleştiği yüzeyden kolayca kaymasını engellemesine rağmen dar mekanlarda ciddi kullanımı sorunlar yaratıyor.

Sahip olduğu 10 düğme, 8-yonlu hat switch, throttle ve rudder ile F33D bir joystick de bulunması gereken tüm özelliklere sahip. Ancak bunlardan rudder ile throttle'ın hiç de alışılmadık bir yola yerleştirilmiş. Hat switch'in hemen yanındaki kırmızı renkli küçük düğme throttle'ı geri hareket ettirerek hızı ayarlayabiliyorsunuz. Ancak bu yöntem bıraktığınız yerde kalan ve böylece ek

randaki hız veya throttle göstermesine bakmanıza gerek olmadan da bulunduğu değeri veren klasik throttle'dan daha kullanışsız. Çünkü throttle'a her dokunduğunuzda hız göstergesini kontrol etmek zorunda kalıyorsunuz.

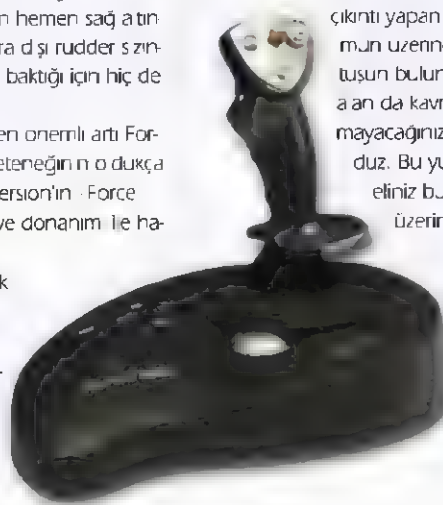
Rudder'da durum daha kötü. Çünkü rudder işlevi fazladan konan bir tekerlek ile sağlanmış. Kontrol kolunun hemen sağ tarafında duran bu sıra dışı rudder sizinle farklı yönleri baktığı için hiç de kullanışlı değil.

F33D'de ki en önemli artı Force Feedback yeteneğinin o kadar iyi olması. Immersion'ın Force 2.0 teknolojisi ve donanım ile hazırlanan FF alt yapısı piyasadaki en iyi FF joystick'lerden olan Logitech Wingman Force'da kullanılanın yeni versiyonu.

F-33D, FF konusunda çok daha yüksek fiyatlara satılan pek çok modele kolayca fark atabilecek düzeyde.

Ergonomi olarak da F-33D açıklığı pek yüksek bir not alamadı. Kontrol kolu pek rahat değil ve Force Feedback yüzünden sürekli titreştiği için kısa sürede elinizi ağrıttıyor. Sol taraftaki

çıkıntı yapan bölümün üzerindeki 6 tuşun bulunduğu alan da kavrayamayacağınız kadar düz. Bu yüzden eliniz bu tuşlar üzerinde se-



bit kalmıyor ve sık sık yanlış tuşa basabiliyorsunuz. Ayrıca motorun elgücüne direnci çok zayıf.

LEVEL'in Yorumu

F33D'nin çok iyi bir Force Feedback yeteneği olmasına karşın kilit bazı noktalarda da eksiklikleri var. Bence keskinlik ve ergonomi arayanlardan çok, sıkı bir titreşim arayanlar ilgisizdir.



Acer P911

Bilgi İçin İthalat: İhlasAcer Telefon: (216) 317 96 50 Fiyatı: 599\$

Acer her işte parmağı olan bir firma. Genelde bilgisayar sistemleri ile tanınır. Arı bile her tür çevre birimini üretiyorlar. Hatta Acer adı altında RAM ve ALU adı altında anakart çipseti üretimi yapıyorlar. Ancak Türkiye piyasasında bilgisayar sistemleri dışındaki ürünleri yeni yeni adını duyuruyor. Acer'in güçlü olduğu da aradan bir de monitor piyasası. 19"lık P911 modeli ile bu seneye ilk defa göz atıyoruz.

Görülebilir alanı 18" olan P911 tam düz ekrana sahip. Ekranın tam düz olması üzerindeki deformasyonları engellerken, yansımaların daha az olmasını sağlıyor (Ancak tam düz ekranlar şu mahlum televizyon reklamındaki gibi "her açıdan" mükemmel görüntü falan sağlamıyor. Ekranın tipi ne olursa olsun en iyi görüntü karşıdan alınır). 0.25 mm. nokta çözünürlüğüne sahip olan monitorün görüntüsü gayet iyi.

P911'in üzerindeki anti-glare tabakası hiç fena değil, beki çok az daha ince olabilirmiş, ancak şu anki halinde de renkler oldukça parlak. Monitor üzerinde bütün monitörlerde gördüğümüz standart D-Sub girişinin yanı sıra BNC girişi de var. Daha iyi görüntü kalitesi verdiği için genelde profesyonellerce kullanılan bu giriş maliyet yarattığı için ucuz monitörlerde rastlanmaz. Ancak P911'de bulunması ürünün profesyonel kitleyi de hedeflediğini gösteriyor. Ancak ucuz olan fiyatı ile üst düzey ev kullanıcılarına da hoş gelebilecek bir ürün.

Özetlersek, P911 piyasada sık rastlanılan ucuz olmasına rağmen teknik özellikleri kağıt üzerindeki 17" monitörlerin bile gerisinde kalan zavallı 19"lerden değil. Tüm teknik özellikleri iyi olan bir monitör. Ama ergonomik özellikler için aynı şey söylemek pek mümkün değil. Bunda iki etken söz konusu. Birincisi kimi 21" monitörlerden bile

büyük olan kasa. Ergonomisiindeki ikinci açıktır ise, bütün ayarların tek bir düğme ile yapılıyor olması. Kasanın içine gömülmüş basılabilir bir tekerlek bu açıklığı hiç kullanışlı değil. Nedenise pek çok üretici, ayarları tek bir tekerlek ile yaparak kolaylaştırdığını düşünüyor. Ancak bugüne kadar gördüğüm hiçbir örnek dörtlü yon tuşundan daha iyi değildi. Özellikle dönen içe gömülmüş büyük bir tuşun aynı zamanda basılabilir olması oldukça zor.

P911'deki hoş bir özellik, ayarları kendisinin otomatik yapılabilmesi. "1 key" isimindeki tuşa bastığınızda, monitörün özellikle geometri ayarları kendiliğinden yapılıyor. Bu yavaş yavaş tüm yeni modellere yayılmaya başlayan bir özellik ve bence çok hoş. Elbette mükemmel bir ayar olmuyor ve sizin de ince ayar için bir el atmanız gerekiyor...



LEVEL'in Yorumu

19" monitörlerin fiyatı her geçen ay daha çok düşüyor ve daha alınıyor. P911'de bu na güzel bir örnek. 599 dolara 19" tam düz kare bir monitör alabilmek oldukça hoş. Ancak bir 200 dolar daha verip 800 dolar seviyesine çıkabilirseniz siz orada daha iyi monitörler bekliyor.



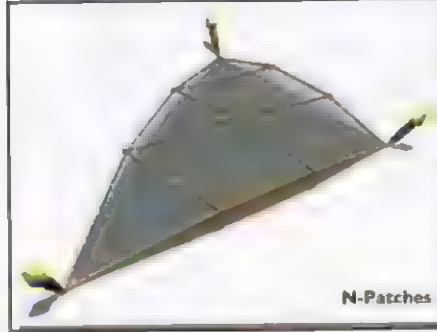
DirectX 8 Geliyor!!!

Microsoft'un yeni DirectX'i diğerlerinin aksine oyun dünyasının çehresini değiştirecek gibi gözüküyor. Grafiklerdeki gelişme sayesinde film kalitesinde oyunlar çok da uzak değil.

Microsoft DirectX 8'in detaylarını nihayet açıkladı. DirectX 8 daha önceki versiyonların tersine devrim yaratabilecek değişiklikler içeriyor. Elbette bu değişikliklerin çoğu grafik cephesinde. Çünkü şu sıralar 3D teknolojisindeki gelişmeler diğer tüm alanlardakinin kat kat üzerinde seyrediyor. Bunun dışında DirectX'in bileşenlerinin isimlerinde değişiklikler var. Mesela Direct 3D ile DirectDraw birleşip DirectX Graphics olmuş, DirectMedia'nın ismi DirectShow'a dönmüş gibi. Sıra ya değişikliklerin tümüne bir göz atalım.

DirectX Audio

DirectX Audio ismindeki yeni bileşen DirectSound ile DirectMusic'in birleşmesinden oluşuyor. Ses konusunda DirectX'de önemli iki gelişme var. Bunlardan birisi MIDI'ler için hazırlanan ses efektlerinin WAW ve turevi ses formatlarına eklenebilecek olması. Mesela oyunlarda, gelen ses mesajının cızırtılara karışarak bozması gibi sahneler arası karşılaşıyoruz. Bu önceden hazırlanmış bir WAW dosyasıdır. Artık bu efekt tamamen DirectX'in normal bir konuşma kayd üzerinde oynaması şeklinde yapılabilecek. Böylece her seferinde mesajın farklı bir bölümde kesilmesi ve oyunun farklı açılımlara sahip olmasını sağlayabilirler. Ancak bu gibi efektlerin gerçek zamanlı yapılmasının işlemciye ne



N-Patches

kadar yük bindireceği ve her ses kartı ile çalışıp çalışmayacağı önemli bir konu.

İkinci gelişme ise Audio Scripting. Bu yöntem ile oyun içindeki gelişmelere göre ses ve müziğin değişmesini, hızlanıp yavaşlamasını görebileceğiz. Bunu daha önce birkaç oyunda gömüştük gerçi ama DirectX desteği ile nem daha iyi olacak hem de daha sık karşımıza çıkacak.

Direct Input

Oyun kontrol cihazlarını denetleyen Direct Input'da çok büyük bir gelişme yok. Tek temel değişim artık bu bileşenin kendine has bir arayüze sahip olması. Direct Input Mapper ismi bu arayüz oyun cihazlarını daha fazla özelleştirebilmenize ve standart şablonlar oluşturabilmenize yardımcı olacak.

Direct Play

Multiplayer oyunları denetleyen DirectPlay bileşeni baştan yazılmış. Böylece devasa multiplayer oyunlar çok daha iyi destekleniyor ve multiplayer oyun performansı artıyor. Ayrıca eklenen DirectPlay Voice ismindeki bileşen, oyun içinde sesli iletişim sağlayabilmenize yardımcı. Bu önemli bir gelişme. Çünkü Team Fortress 2 çıktığında büyük ihtimalle yüzlerce kilometre ötede takım arkadaşlarımızla konuşabilmek çok işe yarayacak.

DirectX Application Manager

Yeni eklenen bir bileşen

DirectX Application Manager. Bu bileşen oyunların kurulumları üzerinde kontrolünüzü masın sağlayacak. O duşça hoş bir yeteneğ, oyunlar için hard disk içinde belli bir alan ayırabilmemiz olacak. DirectX Application Manager oyunları otomatik olarak bu alana yer

leştirecek ve yeni bir oyun yüklemek istediğinizde yer kalmamışsa en az kullanılan oyunları daha küçük kurulum boyutlarına indirecek.

DirectX Graphics

DirectX 8'deki en önemli gelişmenin DirectX Graphic olduğu düşünüyorduk. Bu gelişmenin en önemli parçası da Shader'lar. DirectX içinde Pixel ve Vertex Shader'lar olarak ikiye ayrılan Shader'lar oyun içinde gördüğümüz grafikleri oluşturan verileri işlemlerinin nasıl bir yolla izleyeceğinizi belirliyor. Yani Shader'ların işleyiş mantığını anlatmanın pratikte size bir yararı yok. O yüzden sadece gelişmelerin ekrana yansıyacak olan boyutuna değineneceğiz.

Gelişimlerden ilki Matrix Skinning ismindeki yeni bir metod. Bu metod sayesinde deri kumaş gibi elastik yüzeyler çok daha gerçekçi yapılabilecek. Karakterler poligon kutlelerinden çıkıp, deriye ve üzerlerinde hareket eden kumaşlara sahip daha gerçekçi bir görünüme bürünebilecekler. Çok gerçekçi yüz hareketleri oluşturabilecek. Elbette ekran kartlarının performansının yettiği düzeyde.

Diğer bir gelişim ise N-Patches adını taşıyor ve nesnelerin daha detaylı yaratılmasını sağlıyor. Bu metod sayesinde kullanılan poligon sayısını arttırmadan karakter, nesne ve mekanlar daha iyi görünecek.

Başka bir yenilik olan Volumetric Textures sayesinde daha az detay gerektiren yerler ile daha fazla gerektirenler farklı çözünürlüklerde dokulara sahip olabile-

cek. Mesela çok fazla detay olmayan bir duvar için küçük dokular kullanıp performanstan kazanım sağlanırken karmaşık bir kontrol panel için çok daha büyük bir doku kullanılarak gerçekçilik sağlanacak.

Diğer Grafik Gelişmeler

Bunun dışında iskelet animasyonları parçalara ayrılarak daha gerçekçi ve kompleks olabilecek. Mesela FIFA 2000'de daha kıvrak ve estetik çalımlar atılabilecek.

Geometrikler de etkenlerden etkilenerek şekil değiştirebilecek. Mesela bir goletin üzerinden uçan bir helikopter suya dalgalandırılarak oluşturabilecek.

Nesneler üzerinde oluşan yansımalar o maddenin yapıldığı maddeye göre değişecek. Yani her yer ayna gibi parlamayacak. Bir meta ile camın yansması farklı olacak.

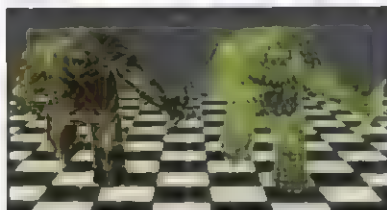
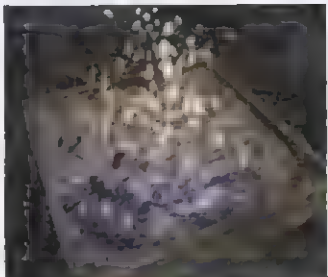
Ayrıca 3dfx'in kullandığı ve geçen ay detaylı olarak anlattığımız T-Buffer özellikler DirectX tarafından yapılabilecek.

Bir başka yeni metod ise de, hareket eden veya değişen nesnelerin çizimi hızlanacak. Böylece 3D strateji oyunlarında 30 bırımlık bir araya gelince oyun fotorealistik hızında ilerlemeyecek.

Eklenecek parçacık sistemi ile de patlama, dağlama, yağmur ve kar gibi efektler çok daha gerçekçi olacak.

Kısacası DirectX 8'in getirdiği yenilikler sayesinde yavaş yavaş animasyon filmleri gibi görünen oyun grafiklerinden bahsedebileceğiz. DirectX 8'in ne zaman çıkacağı en önemli bu özelliklerin oyunlar tarafından ne zaman kullanılmaya başlanacağı ise şimdilik belli değil. ■

Gelişmiş parçacık sistemi



N-Patches ile karakterler çok daha gerçekçi görünecek.

DONANIM PAZARI

Rüzgar gibi geçen bir ayın ardından Donanım Pazarımız tamamiyle değişik bir çehreye burundu. Geçen ay Intel işlemciler tüm AMD'leri listeden silmişti. Ancak bu ay Duron ve 1GHz'lik Athlon'un çıkışı ve AMD'nin fiyatları düşürmesiyle işler tam tersine döndü. Bu ay üç sistemimizde de AMD işlemciler var. Bu doğal olarak kullanılan anakart ve RAM'lerin de değişmesine sebep oldu. Ayrıca ay içinde süratle düşen harddisk fiyatları yüzünden üç sistemimizde de harddisk'leri upgrade ettik. Bu arada sizi sevindirecek bir gelişme, ideal sistemimizin fiyatının bu ay 147 dolar civarında düşmesi oldu. İdeal sistem Şubat ayından bu yana sürekli upgrade etmemize rağmen tam 409 dolar ucuzladı. Bunu GeForce MX, Duron ve Quantum Fireball gibi hem yüksek performanslı hem de hesaplı ürünlere borçluyuz.

Sistem | Ekonomik | Ideal | Süper

Ana Bileşenler

İşlemci	AMD Duron 600MHz 4K/Arena/Çizgi/Ufotek. 81S	AMD Duron 700MHz 4K/Arena/Çizgi/Ufotek. 125S	AMD Thunderbird 1GHz 4K/Arena/Çizgi/Ufotek. 599S
Anakart	ASUS A7V Boğaziçi/ Çizgi Elektronik Fiyatı: 158S	ASUS A7V Boğaziçi/ Çizgi Elektronik Fiyatı: 158S	ASUS A7V Boğaziçi/ Çizgi Elektronik Fiyatı: 158S
Bellek	64MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 70S	128MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 128S	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 330S
Hard-disk	15GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 88S	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 178S	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 178S
Ekran Kartı	Winfast GeForce 256 Leadtek/Genpacom: 145S	Winfast GeForce2 MX Leadtek/Genpacom: 175S	ELSA Gladiac TET Fiyatı: 325S
Monitör	15" Hyundai S570 Empa/Multimedia Fiyatı: 130S	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 290S	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 759S
CD ve DVD-ROM	Sony 48X Empa/Karma/Pampra Fiyatı: 40S	Pioneer 16X DVD Tray Multimedia Fiyatı: 128S	Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedia Fiyatı: 140S
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albim Fiyatı: 30S	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedia Fiyatı: 75S	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedia Fiyatı: 185S
Modem	Apache V90 Int. Multimedia Fiyatı: 40S	Diamond Supra 56e Karma/Multimedia Fiyatı: 63S	Diamond Supra Memory Karma/Multimedia Fiyatı: 101S
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedia Fiyatı: 75S	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı: 66S	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı: 95S
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 30S	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 80S
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Altec Lansing ACS 56 Ufotek Fiyatı: 149S	Creative DTT2500 Empa/Genpacom/Multimedia Fiyatı: 280S
Floppy	Fiyatı: 10S	Fiyatı: 10S	Fiyatı: 10S
Toplam fiyat	863\$	1582\$	3204\$

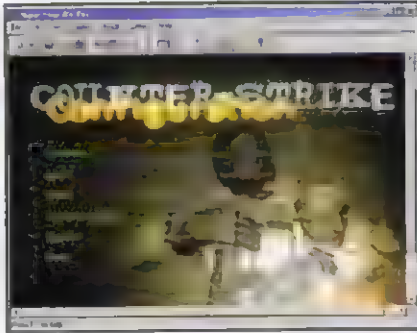
Yan Ürünler

TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedia Fiyatı: 65S	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedia Fiyatı: 80S	Hauppauge TV Bilgiteş Fiyatı: 110S
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı: 130S	HP 970cxi HP Fiyatı: 320S	Epson Stylus Photo 1270 Romar Fiyatı: 442S
Tarayıcı	Mustek 1200CU Multimedia, Mascom, Ufotek Fiyatı: 87S	Mustek 1200CU Multimedia, Mascom, Ufotek Fiyatı: 87S	HP Scanjet 4200CU HP Fiyatı: 150S
CDRW	Yamaha 8424 Multimedia/SKY Fiyatı: 200S	Yamaha 8424 Multimedia/SKY Fiyatı: 200S	Plextor 12x10x32 SKY Fiyatı: 386S
Web Kamerası	Avermedia Multimedia Fiyatı: 69S	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 85S	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedia Fiyatı: 139S

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Multimedia	(0212) 216 45 68
Bilgiteş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Romar	(0212) 252 08 09
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	SKY	(0212) 225 68 08
DataGate	(0212) 288 53 11	Karma	(0212) 239 32 00	TET	(0212) 256 35 32
		Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

Hyper Snap her oyundan screenshot alabiliyor.



karsı en azından siz elinizden geleni yapmış olursunuz

Tabii kimi zaman bazı uyanık satıcılar fazladan para kazanmak veya zahmet etmemek için kendi hatalarından veya üretici hatasından doğan sorunlara da "kullanıcı hatası" diyip geçiyor. Hatta ürünü satın aldığı dükkanın vasıtasıyla ücretsiz olarak değiştirilmesine karşın kullanıcının parasını alanları bile var. Bu yüzden size "kullanıcı hatası" denildiğinde inanmakta acele etmeyin ve çok tereddütte kalırsanız ürünün distribütörü ile görüşün.

Merhaba Tuğbek,

1- TNT2 çin sürüm 3 90 dır. veriler çıkmış. Bende şu an 3 84 sürümü var. Ve 3 90'a yükselteceğim. Bu sürücüyü sen test ettin mi? Çünkü biraz şüphe ettim. Tarih olarak 21 Mayıs 2000'de çıkmış. Ama 3 84 sürümü niye oradan (sanırım Temmuz 2000) sonra çıkmış ki? Bu neden kaynaklanıyor olabilir?

2- Ben sistemime benchmark uygulamak istiyorum. Sistemim şöyle: Celeron 400MHz CPU, 64 MB RAM (henüz kısa zamanda 128 MB olacak), 32 MB Nvidia Riva TNT2/M64 AGP grafik kartı, 3D MARK 2000'i bulamadığımdan (dosya çok büyük) Quake 2 ile benchmark yapmak istiyorum. Ancak bunun için konsola ne yazılması gerektiğini bilmiyorum. Lütfen yardım eder misin? [Quake 2 v3 20 yuklu]

3- Bilgisayarında ABIT anakart var. Intel'in i440 LX chipsetini kullanıyor. CPU soft menu'su da var. Ancak ABIT'in sitesine göre (www.abit-usa.com/turkish/index.htm) i440 LX chipsetini kullanan 5 çeşitli Pl. anakart var. iX-6, AN-6, AT-6, AH-6 ve de JM-6. Benimkinin bunlardan hangisi olduğunu nasıl anlayabilirim? (BIOS upgrade'i yapıcama da.)

4- BIOS setup'ta CPU Soft Menuye girince karşında sadece iki

seçenek var. Bin CPL speed (400 Mhz'e ayarlı) diğeri ise turbo frekans (disabled konumunda). Bu ikinci seçenek nedir? Enabled olarak ayarlansa ne olur? Buradan overclock yapılabilir mi? İmleci 400 Mhz'e getirek PGUP, PGDOWN tuşları ile yapabilir mi-

yım? (Niyetim bu değil ama bilmek istiyorum. Asla sistemi zorlayacak bir şey yapmam.)

5- Ben şu Microsoft'un Intellieye Mouse'undan almayı düşünüyorum. Fakat USB versiyonunu mu yoksa PS/2 versiyonunu mu alacağıma karar veremedim. USB versiyonunu alırsam Windows 98 kurulumunda sorun yaşar mıyım? (Windows mouse'u kurulum esnasında görür mü?)

Cevap arın. Çin şimdiden teşekkürler ve bu yolda devam edin. Kendine iyi bak.

Onur Ekici

LEVEL Öncelikle bu kadar ayrıntılı ve anlaşılır bir mail attığın için teşekkür ederim. Cevaplarına gelince;

1- Nvidia'nın sürücülerinin çıkış tarihleri pek de belli olmuyor. Çünkü sürücü NVIDIA tarafından resmi olarak piyasaya sürülmeden önce başka siteerde yayınlanabiliyor. Tabii tam testlerden geçmiş olmuyorlar ama yine de yayınlanıyor. Tarih çıkışmasının sebebi bu. 3 90 sürücüsünü kullanmada mamsur yok. Hatta TNT2 çin en uygun sürücü bu. Ancak kullandığın sürücünün Nvidia tarafından yayınlanan son 3 90 olduğundan emin ol.

2- Benchmark için "6" tuşuna basarak konsolu açtıktan sonra önce "tmedemo 1" yazmalısın. Sonra yine konsola "map demo1.dem2" komutunu gir. O zaman nız bir demo oynayacak ve sonunda sana saniyedeki kare sayısını fps cinsinden verecek. Ekran kartı testlerinde ekran kartının gelişmiş özelliklerinden OpenGL çin Vsync ayarlarını kapamayı unutma. Yoksa sonuç tamamen yanlış olacaktır.

3- Bilgisayarın açılırken en başta yazar. Eğer oradan yakalayamıyorsan en kesin çözüm kasayı açıp çine bakmak olacaktır. Kartın üzerinde yazar.

4- İkinci ayar dediğin de pek oy-

nama. Muhtemelen anakart üreticisinin overclock amaçlı eklediği bir ayardır. İşlemcinin 400 yazan hızını değiştirmen mümkün. Fakat çok yüksek değerlere çıkarırsan sorunlarla karşılaşabilirsin. Overclock konusunda kendine güvenmeden bu işe girmişme.

5- USB almanın sakıncası olmaz. Kurulumda da sorun yaşamayacağını sanmıyorum. Fakat PS/2 almanın da bir sakıncası yok. Açıkçası fark etmez. (Mektubu soran ve cevaplayan sevgili. Onurlar Söz konusu mouse zaten hem PS2 hem USB porta takılabilir. Windows'un kurulum sırasında görmesi için anakartın USB mouse desteği olmalı ki seninkinde yok. Tuğbek.)

Senden kendine iyi bak.

Merhaba Level,

Size ufak bir sorum olcaktı. Bilgisayarımı defrag yaparken %100 a geldiğinde başa donuyor ve ilerlerken sürekli olarak başa donmayı sürdürüyor. Ayrıca neden 6 saat gibi bir sürede %70'e gelebiliyor? Bu sorunu nasıl düzeltebilirim?

Eğer sorularımı cevaplırsanız çok sevinirim, yanıtınızı bekliyorum.

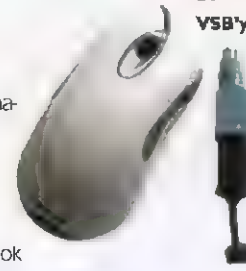
Doğuş Bağ

LEVEL Sevinme sırası okuyucunun. Sorunu cevaplıyoruz. Bunun sebebi Defrag işlemi sırasında arka karda bir yerde bir program çalışır halde unutman. O programı kapamada Defrag işlemi düzenli devam etmeyecektir. Bu sıradan bilgisayarda çalışır haldeki bütün programları kapatıp bilgisayarı sadece Defrag işlemine bırak. Büyük boyutu ve dosya dosyalarında Defrag'ın 6 saatten çok daha fazla sürmesi normal bir şey. Zaten çok sık yapmanın bir yararı olmadığı için belli aralıklarla sabredip bunu yapmak en iyis.

Selam

Ben sana CD-ROM hakkında mail atmıştım dergiye çıkardığın için teşekkürler. Şimdiki sorum ise CD-ROM'un kafası nasıl temizlenir? Bilgi verebilirsen sevinirim. Bu arada dergimiz hakkında birkaç önerim var, bizi zahmet Cem'e ilet. İlk olarak hilekar sayfalarını kaldırıp incelediğiniz her oyunun hilesini incelemesinin sonunda verseniz

Bu küçük yeşil adaptör VSB'yi PS2'ye çevirebiliyor.



hem dana çok hile almış oluruz hem de 4 sayfa fazladan kalmış olur. Diğer bir tavsiyem ise, biliyorsunuz dünyanın her yerinde 7'den 70'e herkes Pokemon fanatığı. Bence Pokemon'la ilgili posterler, duvar kağıtları, ekran koruyucuları ve naberler verseniz hiç fena olmaz. Şimdilik bye

Zahir Son

LEVEL Ne demek aşkolsun. Sen bize mail at ki biz de yazalım. CD-ROM'larla olan sorunların konusunda sonuna kadar yanındayız. CD-ROM'un kafasını temizlemek için kullandıkları setler her yerde satılmakta. Bu setler iki tip. Her ikide de CD-ROM'una normaiden biraz farklı bir CD koyuyorsun. Bazen temizleme CD'lerinin üzerinde sadece fırçalar var. Bazıları ise sıvı bir madde ile beraber kullanılıyor. Fakat bu ikinci tipleri bulman sanırım pek kolay değil. Bu setlerin CD'lerinde klasik müzik çalıyor. Genelde bu parçanın uzunluğu 15 dakika civarında oluyor ve tamamını bir kere dinlemek temizleme işlemi için yeterli oluyor. Tabii omru geçmiş bir CD-ROM için temizleme işleminin başarılı geçmesini beklemeyebilirsin. Bir de ben sene önce ZX bir CD-ROM'un lensini aleti söküp temizlemeyi denemiştim ama sana kesinlikle tavsiye etmiyorum. steklerini Cem'e ilettim. Gereğinin düşünüleceğini söyledi ama Pokemon konusunda çok da fazla destek bulabileceğini sanmam.

Merhaba

Dergi çok güzel gidiyor. Ayrıca Donanım bölümünde çok başarılısın. Ben soruma geleylim. Oyunlardan screenshot almak istiyorum. İyi bir program tavsiye edebilir misin? İndirebileceğim bir adres de verersen sevinirim. Sevgilerle.

Ozgür Beyazıt

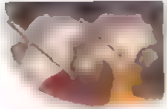
LEVEL Donanım konusundaki güzel eşitlenin için saol. Daha iyisi de olacak. En çok kullandığım program HyperSnap-DX. Özel olarak 3D modunda da capture alabilme özelliği oldukça kullanışlı. Programın deneme sürümünü <http://www.hypersnap-dx.com/hstdx/snapdown.htm> adresinden indirebilirsin. ■



Richard Ashcroft *Alone With Everybody*

1997 yılında çıkardıkları *Urban Hymns* ile zirveye yerleşen The Verve'un pek de yılmaz oarak anılmayan solisti Richard Ashcroft ilk solo çalışması ile hayranlarının beklentilerini fazlasıyla yerine getiriyor. İsmi Charles Bukowski'nin bir şiirinden alan *Alone With Everybody* albümü *Urban Hymns* ile kıyaslanmasa da ilk albümden çıkan ilk parça *Song for the Lovers* için sadece albümün değil, son zamanların en iyi parçası demek yanlış olmaz. Richard Ashcroft'un belirttiği üzere albümde Brian Wilson, Iggy Pop, Morricone,

Scott Walker, Joy Division ve Sly Stone etkisi göze çarpıyor. Albümdeki parçaların çoğu bir düşünceyi Richard'in yaşadıklarının anımsı niteliğinde. Örneğin karısına adanmış aşk şarkısı *You On My Mind* *In My Sleep* veya The Verve'un dağılmasına gönderme yapan *On A Beach* bunlardan birkaçı. Albümden çıkan ikinci parça olan *Money To Burn* ise The Verve etkisinin en ağır şekilde hissedildiği şarkı. The Verve ve İngiliz akınıni seviyorsanız kesinlikle kaçırmamanız.



Iron Maiden *Brave New World*

Efsane geri donuyor. Soğuk savaşın Bruce Dickinson ayrıştıktan sonra başına çalışmaya karar verene kadar fırtınalı geçen Iron Maiden, daha sonra kısa bir dinlenme sürecine girmişti. Vokalist Bruce Dickinson ve gitarist Adrian Smith'in geri dönüş kararı ile başlayan yeni bir stüdyo albümü çalışması *Brave New World* un ortaya çıkması ile sona erdi. Iron Maiden bu kadar beğenilmemiş en büyük etken ne olursa olsun yaptıkları müzikten ve yaşadıkları hayattan ödün vermemeleri idi. Tabiri hayata getirdikleri karakter Eddie'nin

de bundaki etkisi yadsınmaz. Bruce'un albümde kuvvetli sesini sonuna kadar kullanması Iron Maiden'in eski havasını kazanmasını ve Adrian Smith ile kazanan uçlu gitar sesi grubun daha da kuvvetli olmasını sağlamış. Albümdeki gitar melodileri ise klasik Iron Maiden çizgisini taşıyor. Özellikle albümden çıkan ilk parça olan *The Wicker Man*, davul ve bas vuruşları ve Bruce Dickinson'ın vokali ile kendinden uzun süre söz ettirecek.



Cypress Hill *Skull & Bones*

Özellikle Underground kendinden epeyce söz ettiren Cypress Hill'in beşinci albümü *Skull & Bones* piyasada. Toplam iki CD den oluşan bu albümde Hip hop, Rap ve Metal'in karışımından oluşan toplam 17 parça bulunuyor. Yaptıkları müzik için çeşitlilik ile kendini tanıtmış en baba Death dinleyicilerinin bile kuşak kabarttığı bir grup olan Cypress Hill için bu yönüyle son zamanların moda akımı olan Rap-Metal'in öncüsü ol-

duğu soyenebilir. Pek iç açıcı olmayan bir vokalin arkasından, başkaldırıcı sözlerle destek veren ritim ile sıkılmadan dinleyeceğimiz bir albüm *Skull & Bones*. Çizgisini bozmayarak hayranlarının hayal kırıklığına uğratmayan Cypress Hill'in son albümü özellikle Dr. Dre, Eminem veya Busta



Ryhmeler dinleyicilerin de içişin çekecek nitelikte. Rap ve Hip Hop dinliyor üstüne bir de metale yakınlık hissediyorsanız bu albümü kesinlikle kaçırmamanız.



Vampir Efsaneleri

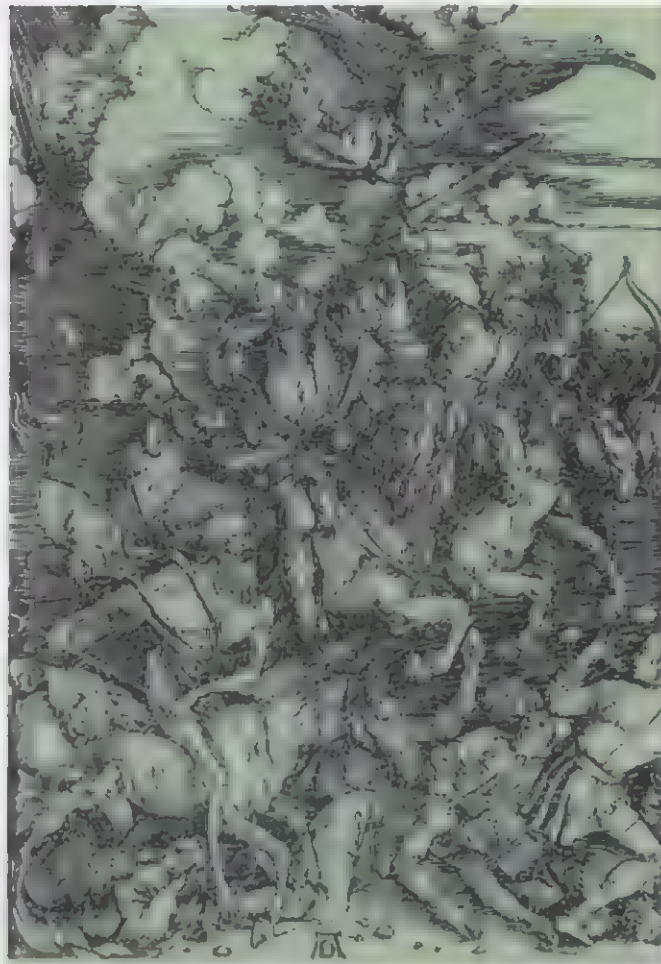
Vampire oyunu ile gündeme gelen White Wolf firmasının masaüstü oyunlarından ve tabii ki vampirlerden bahsedelim biraz.

Uzun süredir sizlere White Wolf firmasının role playing oyunlarından bahsetmek istiyorduk. İçerisinde en popüler olan Vampire: The Masquerade ile başlamanın uygun olacağını düşündük. Burada amacımız sizleri oyunu oynayacak hale getirmek değil, yalnızca genel yapısı hakkında fikir sahibi olmanızı sağlamak. Eğer Vampire hakkında bilgili bir Storyteller'iniz (White Wolf oyunlarında oyunu yöneten Dungeon Master yerine Storyteller adını alır.) varsa ve siz de olarak bir vampir değil, vampir avcısı olarak oynamak istiyorsa yazıyı okumamanızı öneririz. Oyundan aldığınız zevki azaltmamak için bazı şeylerin gizli kalması ve yaşayarak keşfetmeniz (tabii o kadar hayatta kalırsanız!) daha iyi olacaktır.

Vampire: The Masquerade'de oyuncular D&D'de olduğu gibi destan kanramanlarını değil cansız bir bedene ve sonsuz bir yaşama sahip "susamış" yaratıkları canlandırır. Ancak unutulmamalı gereken bu varlıkların kazandıkları fiziksel güçlerin yanı sıra büyük ruhsal değişikliklere uğramış olmaları ve büyük bir çoğunluğunun kan içici bir canavar gibi yaşamadığı, aksine kendi kültürlerinin ve sosyal çevrelerinin bulunduğudır. Tıpkı Anne Rice'in nemaya da uyarı alan "Vampirle Görüşme" sinde ve serinin diğer romanlarında olduğu gibi. Daha yeni ve popüler bir örnek olarak "Blade" de gösterebiliriz. Film izlediyseniz geleneklere bağlı yaşlıların politi-

ka ve ekonomi çevrelerinde perde arkasında büyük güçte sahip olduklarını ve bu güçle ziliğe başladıklarını, buna karşın yetmelerin insanoğlunu koyun sürüsünden farklı görmediklerini anımsayacaksınız. Vampire: The Masquerade'de de vampirler buna çok benzer bir düzen içinde diler. Ama günümüzdeki yapılanmayı daha iyi anlayabilmek

güçlü bir buyucuydu ve Caine'e birikte olduğu zaman boyunca ona bedenindeki kanı nası kullanacağını, nasıl kendi turunu yaratacağını gösterdi. Caine, anet başkalarına da yaymak istemedi. Ama yalnızlığı karanlık bir bu ut gibi gitgide daha da büyüdü. En sonunda o kadar dayanılmaz oldu ki, kendine üç tane "türdeş" yarattı. İkinci neslin



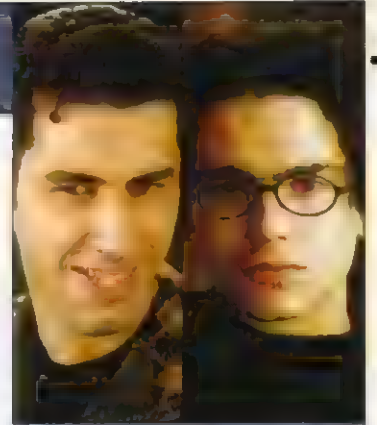
çin vampirlerin yaratılış efsaneleri hakkında biraz bilgi sahibi olmak gerekli.

"BÜYÜKBABA" NIN DOĞUŞU...

Efsane, ilk vampirin kendi kardeşinin hayatını alan Caine olduğuna söyler. İlk kati, Tanrı tarafından lanet enip sürüldü. Bundan böyle güneş ışığı canını yakacak, susadığında kan içecekti. Caine'in acı dolu yalnızlığı Lilith'e tanışmaya kadar sürdü. Lilith

üç vampiri, on üç vampir danda yarattılar. Caine'in on üç torunu insanoğlunu amaçları için istedikleri gibi kullanmaya, onları yalnızca besin ve piyon olarak görmeye başladılar. Caine'in öfkesi büyüdü ve yeni bir neslin yaratılmasını yasakladı. İnsanlar ve vampirlerin birlikte yaşayacakları bir şey kurdu. Yeryüzündeki ilk şehri.

Şehirdeki banış uzun sürmedi. Caine'in torunları yasağa uymadılar. İnsanlar tekrar onların kur



Gökhan Habıboğlu & Bacu Hergünsel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Diablo II

Wampire

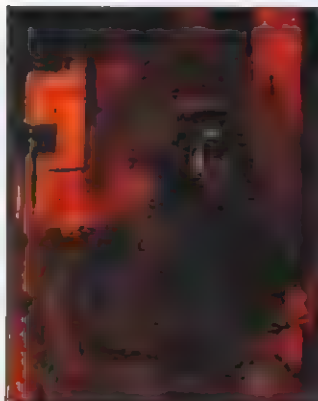
Icewind Dale

banları oldular. Bir gün şehrin üzerine büyük bir lanet geldi. Ne olduğunu efsane bilmez, kimi doğal afet der, kimi yok edici bir buyu, kimi de Tanrı'nın gazabı. Tek birinen Caine'in ve oğullarının felaketten sonra yok oldukları ve bir daha asla görünmedikleri. Anteduvian olarak anılan, geçen karanlık üç vampir, kendi nesillerini yaratmaya başladılar.

Güçleri ve zayıflıkları çocuklarına da geçti ve böylece klanlar oluştu. Klanlar tanhın ilk çağlarından beri tüm dünyaya yayılıp "avırları ve hizmetkarları" nı yönetmeye başladılar. Varlıklar hep bilindi ama asla yüksek sesle söylenmedi. Gölgeleer arasında gezdiler, susuzluklarını dindirdiler, güçleri, büyüyle, entrikaya hep yönelttiler. Karanlık çağlara kadar...

Orta çağda vampirlerin sayıları çok arttı. Güçleri oylesine artmıştı ki bir kısmı olumsuz bir hata yaptılar. Gizli işi ihmal ettiler. Kulakları kulağa fısıldanan yaratık hikayeleri gitgide daha gerçek, daha ete kemiğe burunur oldular. Başlangıçta bir grup rahibin kurduğu engizisyon, kendilerine katılan yığınla insana güçlendi. Sayısız insan, eğerinde kazıklar ve mesalelere artık bir masal olmayan yaratıkları arıyor, kolelik ve korkuya geçen yüzyılın ocunu alıyordu. Olunca güçlerine karşın, vampirlerin büyük kısmı kalabalık gruplar karşısında direnemediler ve birbirini ardına linç edildiler.

Engizisyonun baskısının ağırlaştığı bu zamanlarda, artık insan kanıyla tatmin olmayan yaşlıların yeyeceği olmak üzere yaratılan genç vampirler efendilerine karşı direnişe geçtiler. Avrupa'da bir grup asi, efendilerinin kendilerini kontrol etmelerini sağlayan kızıl güçlerin sırrını çözdüler. Vampir



ler hem yeni direnişle, hem de engizisyonla uğraşmak zorunda kaldılar.

15. yüzyılda vampirlerin en zor zamanında on üç klanın yedisini "Camanilla" adı altında birleştirdiler. Orqutlu bir hareketle direnişi bastırdılar. Tekrar kızılışı esaslıydı ve Cameden kendilerine miras kalan altı kurala uyacakları na dair söz verdiler.

O günden sonra vampirler on üç gizlenme yolunun, ölümüler kendilerinin var olmadıklarına inandırmak olduğunu öğrendiler ve tekrar bir efsane oldular. Bugün hala aramızdalar. Biz ölüm rüfesi ısınlara kadar buna inanmasak da.

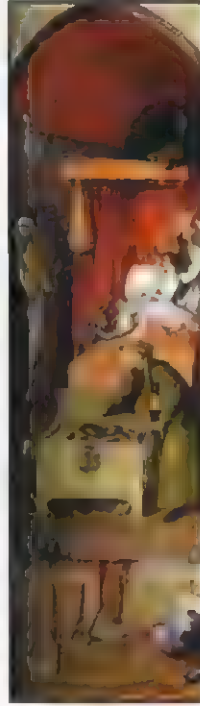
İNANIŞLAR...

Biz ölümülerin tarihinde vampirler hakkında çok çok şey anlarız. Kimileri doğru kimileri de uydurmadır. Her şeyden önce vampir tarafından ısınlanın vampir olduğu inancı doğru değildir. Zaten vampirlerin baskın tür haline gelip sayıların inanimaz bir şekilde artmaması için de bunun doğru olmaması gerekirdi. Vampir tarafından ısınlı bir hemen ardından bir miktar vampir kanı içme, diğer takdirde dönüşmez bir ölümlü vampir dönüşmeye ise imkânsızdır (kucaklama) adı verilir. Vampirlerin bedenlerinin cansız olduğu ise doğrudur. Kucaklandıkları andaki yaşlarında ka-

lırlar, büyümüyorlar, kalp eni atmaz, nefes almazlar. Haçlar ve kutsal sembollerin vampirler üzerinde etkili olduğu hem doğru hem de yanlış bir inanıştır. Gerçekte sembolün vampir üzerinde bir etkisi yoktur. Ancak sembolün tasıvan kisinin inancı, sembol aracılığı ile vampir üzerinde korkudan başka kadar pek çok etkiye yol açabilir. Kazıklar, çalılar saplansalar bile vampirleri öldürmezler. Ancak onların çıkarılana kadar sürecek bir uyku haline sokabilirler. Onları "gerçekten" öldüre bilecek şeylerin başında ise gün ışığı ve ateş gelir. Ancak kursun gibi

varılanmalar çok büyük miktarda bilimler. Sanırsak ve akan su, sebatanmen türatlerden ibarettir.

Bu ay yalnızca kısa bir vampir tarihçesi ve vampirler hakkındaki inanışlara yer verdik. Vampire :



urunleri satan bildiğimiz veçane yerler buradan. Eğer aksır çıkmıştıysa varsa bize

İlebi türatları duy aradın. Geçen ay Eser'in güzel söylemiş Vampire: The

The Masquerade dosyasını bir iki ay daha sürdüreceğiz. Gelecek ay vampirlerin "hiyerarşik düzenine ve vampir klanlarının özeliklerine" yer vereceğiz. Gizlenenler Ankara'da White Wolf firmasının distribütörü olan Abyssistan (Sarıbul) Gerçek Şeylerden Yaşamak Kafe'den (Dukkanın havatı) iğirtü okun. Yusuf IV-vampire oyun kitaplarını temin edebilirsiniz. White Wolf

urunleri satan bildiğimiz veçane yerler buradan. Eğer aksır çıkmıştıysa varsa bize İlebi türatları duy aradın. Geçen ay Eser'in güzel söylemiş Vampire: The

Masquerade kademipitiridir. Biz de beklediğimizi bulamadık, ne ne kadar maskeüstü, ay ışığında ısınlanın kuruması bir or tırma sanırsa da oyun ailesi onlardan belirlenmiş ve size düşen sorumlulukta fi

Altı Kural

Kural Bir : Gizlilik

Gerçek yüzünü kandan olmayanlara göstermeyeceksin. Bu senin kan üzerinde ki hakkından vazgeçmen demektir.

Kural İki : Bölge

Senin bölgen senin meselendir. Diğerleri senin bölgede sana saygı göstermelidirler. Kimse senin bölgede sana karşı gelmez.

Kural Üç : Nesil

Başka birisi ancak yaşlıların onayıyla yaratabilirsin. Eğer izin almadan başkasını yaratırsan, yarattığın seninle birlikte öldürülür.

Kural Dört : Sorumluluk

Yarattığın senin kendi çocuğundur. Onu serbest bırana dek sen yönetmelisin. Onun günahları sendem sorulacaktır.

Kural Beş : Konukseverlik

Bir başkasının bölgesine saygı göster. Yabancı bir şehre gidersen kendini yöneticisine tanı. Onun onayı olmadan sen hiçsin.

Kural Altı : Yok Etme

Kendi kanından birini yok etmeyeceksin. Yok etme hakkı ancak yaşlılara aittir. Yalnızca en yaşlı olan kan avı için onay verebilir.

kip yararak kesmek. Lütfen bu bir "saygı" versiyonunu referans olarak alınayınız.

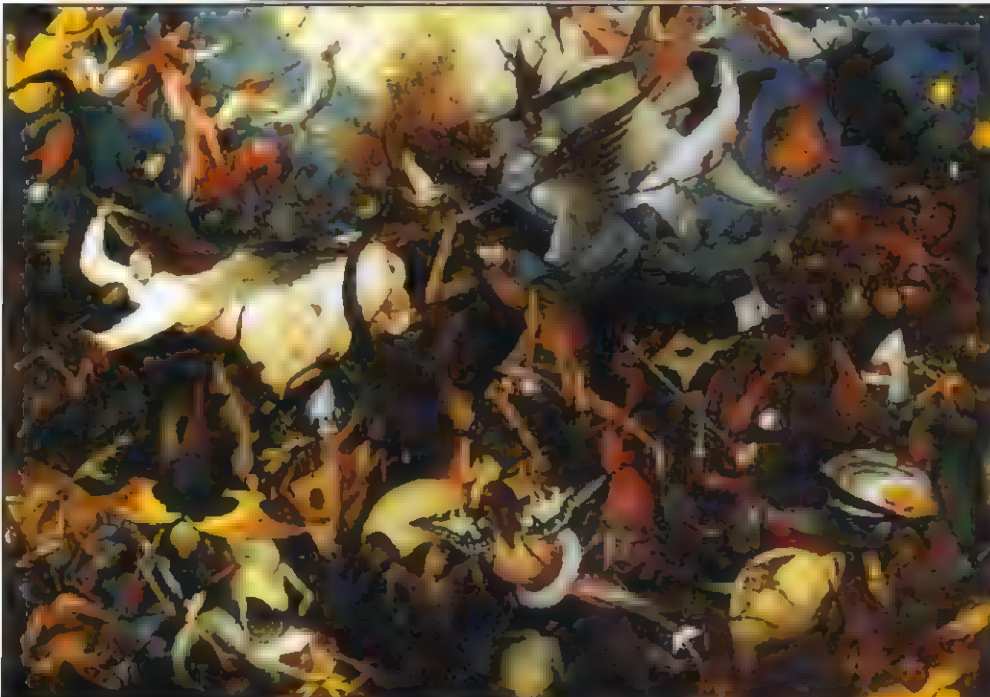
***Kan avı :** Yaşlıların onayı ile bir vampir — ölümlünün verilişi. Kan avı başlatıldığı "akırdır" vampir görüldüğü yerde olmalıdır.

Not : Biraz fazla "özet" geçtiğimin ben de farkındayım. Ama nem yerim buna elverişli değil nem de söyledikim gibi daima oyunculara keşfedecek bir şeyler bırakmakta fayda vardır.

Nnot : Geçen sayı da ufak bir nota yapmışım. finduklar için Tuğ bexce. İpsimin Cem'e teşekkür etmem gerekiyordu. Cem der uzur diler, her ikisini tekrar teşekkür edim.

Batu & Gökhan

Batu ve Gökhan üzeriyle çatışıp güzel şeyler üretmek için şaba sarfediyorlar.



Bitmeyen Sancı

Tarihin başlangıcından beri ne olduğumu-
zu ve ne olmadığımızı öğrenemedik. Hala
insan olamamanın veya tersine tam bir in-
san olmanın sancısını çekiyoruz.

Su anda, dünyaya gelen 6 milyarıncı bebeğin doğu-
lmanun kutlandığı haberi-
ni ne zaman okuduğumu hatırla-
maya çalışıyorum, ben hatırla-
maya çalışırken muntemelen bir
kaç yüz bebek daha doğuyor.
Kafamdan geçenleri buraya ya-
zıp bitirene kadar birkaç yüz ta-
ne daha. Günün birinde ge-
ometrik artış denen matematiksel
bir hesabın kurbanı o acığımızı
bile bile çoğaltmaya devam ed-
yoruz. Yerküredeki bütün kay-
nakları tüketene kadar da çoğal-
acağız. Kimse bızden aksini bek-
eyemez, bız insanız. Eği-
tilmiş ve sosyalleşmiş go-
runsek de, boyunlanımı-
za kravat, kafaçarımıza
şapka taksak da, bız elin-
deki oymalı, zarıf baston-
dan çok içindeki güdüle-
re yaslanan evrim şaşkın-
larıyız. Dünyaya, bir ku-
çucuk gözleminizin çepi-
rinden, bir uzaydan çe-
kmiş fotoğraflarından
bakıyoruz, kafamız karşı-
yor. Bız, kendisiyle evren
arasında sıkışık kalmış,
ne ilkelliğini sahiplenebi-
len ne de hayatın bütün-
nunu kavramaya yana-
şan ama kendimize ya-
kıştırdığımız 'üstün tür'
nişaniyle doğaya caka
satan garip yaratıklarız.

İnsan olarak bız kendi
küçük dünyamızdan
fazlasını hak etmek için
düşünmek ve üretmek
zorunda olduğumuzu
biliyor muyuz? Teorik
olarak aydınlanmış bir
olsak, birey olarak her
birimizin insanlık tarih-
indeki rolünün ve zamanı-
nın sınırlarının derliğ-
in

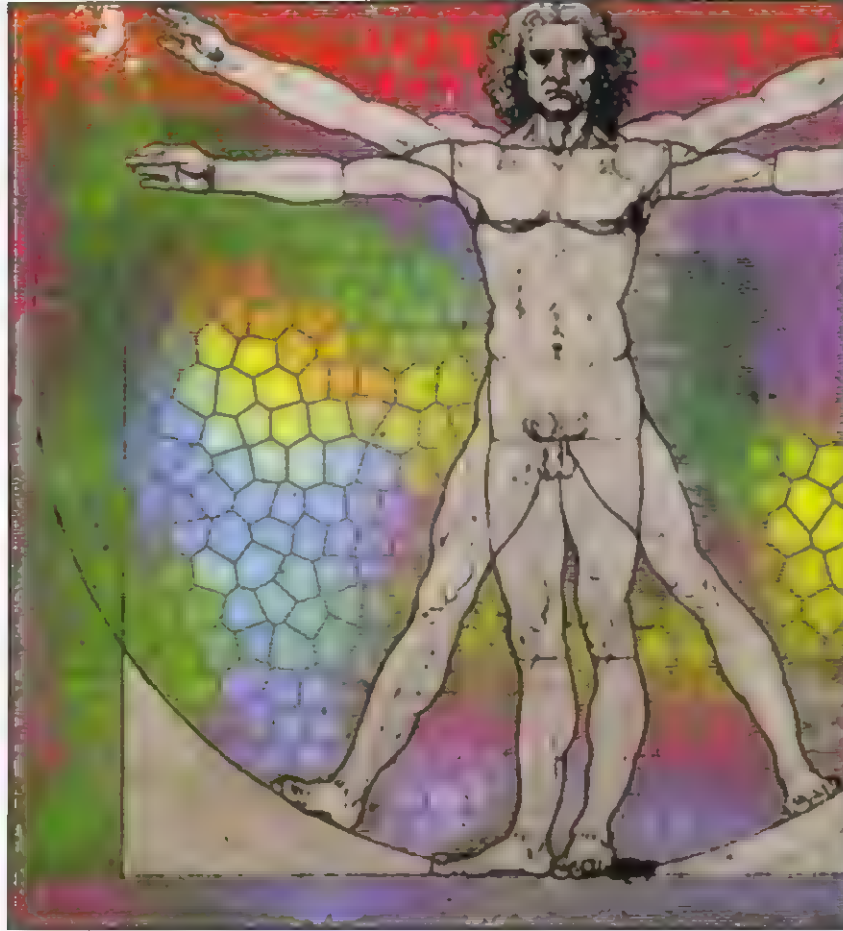
kestirebiliyor bile o sak, insanın
dünyada, dünyanın evrende ne-
reye denk düştüğünü hesap aya-
bilsək bile, ne zaman ikinci bir in-
sanla karşılaşsak yeni bir biçim
alıyoruz. Çünkü bizim küçücük,
minicik egolarımız var. Bizim bu
küçücük, minicik egolarımız ya

bir koltuğu ele geçirmeye ya ev-
rende bir noktayı bile doldurma-
yan bir tepeye bayrak dikmeye,
ya da yolda yürürken yanımız-
dan geçenlere omuz atmaya ça-
lışırken ruhumuzu çürütüyor.
Çünkü bız insanız, hesap yapar-
sınız. Sadece kendi küçük dünyala-
rınızda aittir. Beklentilerimiz kar-
şılamak için baska insanlar üzeri-
ne dolaplar kurar sonra da o do-
lapanı çeviririz. Sonra bız komik
oluruz, sonra kendimize gülmeyi
bile başaramayız.

Bız kötü niyetli elere geçtiğin-
de çok tehlikeli olabilecek birer

yan (ya da tam tersi, emrin değı-
lim) (hatta en doğrusu; kendi va-
roluşumuzla evrenin varoluşunu
birbirine karıştıran) küçücük, mi-
nicik egolu, küçücük, minicik in-
sanlarız. Bız bir yandan üremeye
devam ederken bir yandan da
kendini yok etmeye çalışan ve
bir kanınca ailesinin akşam tele-
vizyonun karşısına geçip hayrette
zileyebileceği turden belgesel lere
konu olabilecek yaşam formları-
yız.

Oysa bız bir rivayete göre 'in-
san'ız. Yani doğanın kendine
verdiklerini çekip çevirebilen, şar-
klar yazıp söyleyebilen, gülüm-
seyen, ağlayan, düşündükçe bu-
yuyan, büyüdükçe aydınlanan,
aydınlandıkça gözünü kendin-
den ötelere çevirebilen, sağdan
soldan kotardığı sıfatlara yapışıp
kalmak yerine insan olarak ken-
dini çoğaltmaya çalışan, günü
kurtarmak dışında dünyanın bu-
tununu da sorumlulukları arasın-
da gören ve üreten. Bir tüketim



silan gibiyiz. Ya da bız, eski mo-
de film kahramanlarının bütün
gerçeküstü çabalarına rağmen o
kötü niyetli elere geçme akıbeti-
nden kurtarılamayan silah ar-
hakkında yazılmış acı senaryolar
gibiyiz. Bız kendi varoluşumuzu
evrenin varoluşu olarak tanımla-

yöntem olarak değil, bir değer
yaratmak için üreten 'insan'. Bu
radan bakınca her şeyin denge-
de olduğunu ve terazinin bir ke-
fesinde insan'ın, diğerinde ise
dünyanın, yıldızların, evrenin
durdüğünü söylemek bir çok
abartılı görünmüyor. Halbuki da-



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

SimCity 3000 WE
Cleopatra
Diablo II

ha bir paragraf önce, toplam
nüfusu 6 milyarı geçen insan ırkı,
bir kanınca ailesi karşısında bile
dengeyi sağlayamayacak durum-
daydı. İnsan, niceliğiyle değil ni-
teciyle tartılmadıkça dengedeki
payı da bilmez oacak. Kendi-
mize bakıp bakıp şaşıracağız, en
çok da dışarda gerçekten şaşırıl-
ması gereken tonla şeyin varlığı-
na kör kalırsak şaşıracağız. Bız

insanız ve ben bu söz-
eri söylemeyi ne kadar
nak ediyorum bilmiyo-
rum. Dünyada bir insa-
nın bir değerine hala bir
şeyer anatabileceğin-
den, dinleyenin duy-
duklarını anlayacağın-
dan, anlatanın sonuna
kadar anlatma sabrını
göstereceğinden ve bu
etismin kişisinin sonun-
da, atmosferde bu
hikayeye dair herhangi
bir iz kalacağından şü-
dette şüphedeyim. Ben
artık bundan yollar önce
duyup bir kenara at-
tığım ama günü gel-
diğinde muhakkak kul-
lanırım diye düşün-
duğüm 'sükut altındır'
hazinesini ortaya çıkar-
manın bile bir şeye yaray-
acağından şüpheliyim.

Bız varlığın ve yok-
oluşunun hep kendine
borçlu olan garip bir ırk-
kız. Bence bız o sa olsa
bir mesaj ve okunduk-
tan beş saniye sonra
kendimiz yok etmekten
başka yapabileceğimiz

hiçbir şey yok.

Serpil Ulutürk

*Serpil Ulutürk, güzel bir dünya
için mevcut olanın batırılması
gerekliğinde Orhan Abi'ye şiddetle
katılmaktadır*

Yarınlar Bizim!

Bu ayki konumuz psikolojik sorunları olan kişilerin rehabilitesi. Psikolog olmasam bile bu konuda vereceğim ipuçları ömrünüz boyunca pek çok işinize yarayacak.

B Yaşı müsaade edenler hatırlayacaktır. Bir zamanlar Ali Rıza Binboğa isminde dünya tatlısı bir amca vardı. Mutluluk, sevgi ve barış temaları dolu iğnç şarkılar söylerdi ve küçükken onu zevkle dinlerdik. Özellikle de "Yarınlar Bizim" simi bir şarkısı vardı. Hiç sormayın. Her din ettiğimde kirlara çıkıp koşmak isterdim. Şarkı şöyleydi "Yarınlar bizimimmmmm... yarınlar senin... yarınlar onuuuuuuunun yarınlar sizin. Yarınlar da yarınlar da mutluluk var."

İşte bu muhterem Ali Rıza Binboğa ve "Yarınlar Bizim" şarkısı benim bir süredir profesyonel psikologlar tarafından yürütülen rehabilitasyon çalışmalarının bir parçası. Evet arkadaşlar artık Diablo'nun elinden kurtuluyorum.

Aslında olayları başından anlatalım. Geçen ayki yazımın ardından pek çok mektup aldım. Mektupların geneli "Bu adam Diablo ile kafayı bozmuş, kesin şunun nasıl yapılacağını biliyor," mantığı ile atılmıştı ve oyunda takıldığı yerler soruyordu. Doğal olarak tüm cevaplar kaldı. Hayatı Diablo yüzünden karamış bir adamla "Ben şu Horadric Stuffin başını bulamıyorum. Nerede acep?" şeklinde mektup atan tüm okuyucuları tebessümle karşılıyorum.

Neyse ki içinizden dardımı anlatan bir çıktı ve kendi acılarını benimle paylaştı. Butun yıl heyecanla beklediğim yıllık iznini Diablo ile geçiren ve bu yüzden sevgili tarafından terk edilme ve aile tarafından reddedilmenin esgine gelen Çağatay sayesinde tek başıma olmadığımı gördüm. Evet benden başka anı da bu illete tutmuştu. Oyleyse bu bir hastalıklı ve bir çözümü olmalıydı. Tam ben bunları düşünürken geçen ayki yazımı okuyup uzulen Sinan arayıp sorunu çözebilecek bir psikolog tanıdığını söyledi ve telefonunu verdi.

Benim yaşlanmıyordum doktor

"Sorununuz ne?" diye sordu. "Diablo isminde bir oyun var" dememe kalmadı, ki susmamı işaret etti. Beni baştan aşağıya kadar süzdü ve "Necromancer'sın değil mi?" dedi. Tuysunmı dken dken oldu. Doktorla göz göze geldik ve bir an için dünyam karardı. Arkasındaki pencereden oylesine güçlü bir güneş ışığı vuruyordu ki nerdeyse karanlık bir silüet gibi gözüktü. Sonra bir an sanki omuzlarımda taşlara süsülü broşlar gördüm. Ve bir anda o güçlü güneş ışığını gölgede bırakan parlak bir sık gözlerimi kör etti. Hayal meyal sırtından uzanan ve dalga anan kanatımı uzantı anı gördüm ve bir anda görüntü eski haline döndü. Kendimi yere at



tim, bir anda ter içinde kalmıştım. Sadece hırıtiyla kısık "Tyreal" diyebildim.

Doktor ayağa kalktı, artık çok dana azametli ve güçlü görünüyordu ve sanki genç değildi. Yaşı da değildi. Artık yaşı, tahmin edemiyordum. "Uzun zamandır seni arıyordum Aldous" dedi. Bu tün vücudum kaskatı kesilmişti. "Benim natam değildim" dedim. Yine hırıti bir biçimde. "Söyle misin nasıl senin hatan değildi?" dedi. Her yanıma kabuslar sarmıştı. Kendimi kaybetmiş bir biçimde yuzu koyun yere kapanıp ağlamaya başladım.

Bayılım şim. Kendime geldiğim de hala yerdeydim. Doktor bana bakmadan konuşmaya başladı. "Durumun çok ciddi. Senin fazlaıyla aşmısın. Artık sana hiç kimse yardım edemez" dedi. Ağlamak

bir sesle "Hiç mi şansım yok?" dedim. Doktor inanılmaz güzellikle bir gülümsemeyle devam etti. "Korkmana gerek yok. Kısa sürede eski haline döneceksin. Ama bunu sen başarmalısın."

Bana yaklaştı ve kalkmama yardım etti. Sonra çekmecesinden içinde uçatın CD bulunan küçük bir kadife çanta çıkardı. "Bunu al ve gerçekle yüzleş" dedi. Başka bir şeyde söylemedi ve odadan çıktım.

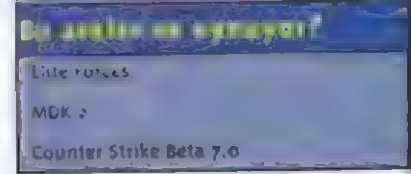
Tek başıma döndüm eve. Çen girer girmez CD'lerden ikinci bilgi sayara taktım. Karşımda Diablo'nun setup ekranı duruyordu. Oyunu o gün unıinstall etmişim ve şimdi tekrar kurmaya korkuyordum. Ama gizli bir el mouse'u

benden alıp oyunu yüklemeye başladı. Korkuyla kendim en yakın duvarın dibine attım. İlk CD'nin yüklemesi bitince ikinci CD havalandı ve CD-ROM'daki yeri aldım. Yükleme durdurmanın imkansız olduğunu biliyordum. Adım da sürekli Diablo'nun son demosu bir kabus dönüyordu. Kendi kendime Kahretsin aldatıldım. Tyreal değildi o Bal'dı" diyordum. Artık sonum gelmişti ve beni kimse kurtaramazdı.

Yükleme bitip oyun açıldı. Tarif edemeyeceğim korkunç bir güç beni odanın bir ucundan savurup bilgi sayarın önüne, yere çarptı. Korkudan ölecektim. Zar zor sandalyeye tırmandım ve mouse'u elimde aldım. Yeni bir oyun için düğmeye bastım. Oyunda kayıtlı tek bir karakter vardı. Bu daha önce gördüğüm karakterlerden farklıydı. Bu Diablo'ydu. Elimini nasıl titrediğini size anlatamam. O iğrenç yaratığın ismine iki kere bkladım. Oyun yüklenirken ka bim duracaktı neredeyse. Daha sonra Rouge Encampment'in ortasında Diablo belirdi. Kasabanın sakınları kafalarında sevimli un emelleri yanıma gelecekti-



Tugbek Ölek



lerine kaçışmaya çalışıyordu. Hissettiğim tek şey bu kasabanın sakınları duydüğüm nefrettim. Hepsinin o durme iydim. En korkunç buyu erden birini seçip mouse'un sol tuşuna bastım. Her yerin alevlere dolmasını bekliyordum. Ama bunun yerine Diablo dev bir ışık huzmesi içinde kayboldu ve onun yerinde Tyreal belirdi. Bana döndü ve Başarılablrsın genç adam yeter ki iste. Oynamamayı iste. Sen onu arzulaadığın sürece bu lanet kalkmayacak" dedi.

Sonra ekran kararı ve oyun baştan yüklendi. Birinci level bir Necromancer'ın arkasında duruyordum. Rouge Encampment'de. Başladım noktaya dönmüşüm. Ama bir farkla. Muzikler. Muzikler değişmişti. Artık Diablo'nun atmosferin yoguran muzikleri yerine Ali Rıza Binboğa'nın Yarınlar Bizim'i çalıyordu. Act'ler süğbi aktı ve kendimi Arcane Sanctuary'nin kapısında buldum. Ama bir farkla, artık içimde korku ve keder yoktu ve nefislerdir ilk defa kendimi iyi hissediyordum. Onuma geeni devirerek Diablo'nun karşısına dikildim. Her men saldırmadı Diablo. Korkunç bir kankana atıp "Basaramayacağın biliyordum. Sonsuza dek bu oyunun kölesisin." dedi. Gülerken şunları söyledim. "Yani iyorsun dostum başardım. Ama senin de gormen istedim bunu. Sadece zava ile 72 pixellik bir oyun karakteri de olsan bu acıyı yaşamamı istedin. Sonsuza dek elveda" Kurtulmuşum artık ondan. Bilgisayarın fişini çekip huzur dolu bir uykuya yeltim. Artık ne zaman Diablo oynamamı istediğini çimde hissetsem Ali Rıza Binboğa dinliyorum. Ve her şey yoluna giriyor.

Tugbek Ölek

Tugbek Ölek, sonunda kara beladan kurtulmayı başarmıştır.

Gölgelerden Ölüm Kusan Adam

Fotoromanlara konu olan ya da olmayan editörler ve son aylarda da okuyucular tarafından devamlı dile getirilen bir eleştiri var. Bir fotoromana da kendimi konu etmem gerektiği aksi taktirde, tüm editörlerin birleşip hakkımda bir fotoroman hazırlayacakları gerçeği karşısında artık bir fotoromana da kendimi konu etmek zorunda kaldım. Evet, bu onun hikayesi, yani benim... (Ayrıca, evet biliyorum, anlatacaklarımı çok inanılmaz bulacaksınız ama unutmayın, anlatılmaya değer hikayeler en inanılmaz olanlarıdır) İşte, LEVEL Türkiye'de yazmaya başlamamın öyküsü...



Ancak, toplantı çıkışında metro stasyonunda uğradığım sadır sonucunda, bayılmış ve gözlerimi açtığımda kendimi bimedğim bir yerde bulurdum ve ayaklarımı bağlanmış şekilde bulmuştum. Korsan kopya oyun mafyası, onlara karşı savaş açmamı yerlerinde oturarak izlemek niyetinde değildi. Bir görünüyordu. Evim bombalanmış, arabama ve tüm sevdiğilerime o durmuşlardı. Artık kaybedecek hiçbir şeyim yoktu. Aklıma ilk geçen şey, Bruce Willis'in böyle bir durumdan kurtulmak için ne yapacağı olmuştu ve uyutulamaya geçmek için hiç vakit kaybetmedim.

FERMUARIN AÇIK KALMIŞ ŞAKLABAN! SEN ÖNCE DÜKKANINI KAPA!



NE MESAJI???

SON DUANI EDECEKMIŞSIN!

DİZ ÇOK! ÜZERİME KAN SIÇRAMASINI TAKIM YENİ.

Ronaldo'nun bir adam gönderip bana ceza verdiğini öğrendim. Zaten fazla beklemek zorunda da kalmadım. Tek sorun bu kez sinirlerime hakim olup en azından bir tanesini canlı bırakmam gerektiği idi. Adamı aradan bırakan Ronaldo'nun karargahına yerim öğrenmeliydim.



LEVEL'in Amerika'daki merkezinde bilgisayar oyun endüstrisi ne denli şımarık olarak hizmet veren bir departmanın şefiydim. O gün oyun dünyasının en büyük buluşma ayından bir o an Dünya Oyun Dergileri Editörleri Toplantısında önemli bir konuşma yapmıştım. Korsan kopya oyunlar dünyadan silinecek yeni bir önlem olarak benim tanıtımını yaptığım konuşma büyük ilgi görmüş ve projenin hayata geçirilmesi için anlaşmaya varmıştı.



Evet, birkaç çapulcu şaklaban ile başa çıkacak kadar görmüş geçirmişmişim vardı. Etrafı biraz dağıttım ama benim yaptığım anlaşmanın diye cesetler saklamaydım nima etmedim. Ancak, ofisim kaba bir selamla taşan bir bara, gölgeyi ve adamlar küçük parça arayanırken elebaşının saklandığı yeri öğrenmeyi unutmamıştım. Hemen mafyaya telefon edip, kendimi spiyon adımı.



PABUCUMUN MAFYA BABASI! CUCUGUNU DÜRMEYE GELİYORUM!

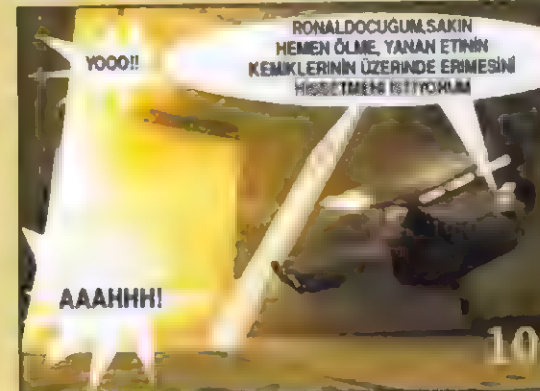
Ve Tetikçi Eiden birinin beynini duvara çivilemeden önce bu polisler çetesinin barındığı cehennem adresini öğrenmiştim. Artık tek yapmam gereken geride kalan silip süpürülenleri temizleyip çöp kutusuna atmaktı.



Ancak Ronaldo'nun adamları bitecek gibi değildi. Tetiğe basmaktan parmaklarım yorulmuştu ama adamlar ölmekten yorulmamışlardı. Bir de, şansım varmış ki cesetlerden birinin üzerinden, şu bizim yerli filmlerdeki mermisi hiç bitmeyen model tabancalardan çıkmıştı da kurşun sorununu halletmiştim



Ofisi bastığımda Kopya çetesinin korkak lideri Ronaldo'nun korkudan ofisi terk etmiş olduklarını anladım ancak kaçmış olması kurtulmuş olması anlamına gelmiyordu. Dünyanın diğer ucunda dahi olsam, onu cezasız bırakmak niyetinde değildim. Sonu her saniye daha da yaklaşıyordu... Tık tak, tık tak, tık tak



Açırma ve bağışlama duygumu çoktan kaybetmiştim. Bir parça vicdanı olmayan; masum bir aileyi alevlerin arasına gömüp, paramparça eden ve üstelik en sevdiğimizi oyunları bozuk eksik, iç-reng bir şekilde kopyaladıktan sonra paramızın çalan bu şeytani oklohomadaki karargahında bastım ve tek tek bütün adamlarını kestikten sonra kollarımı bağlayıp patlayıcıların yanına oturttum. Sonra kapının dışına çıkıp tek bir el ateş ettim. Hakettikleri cezayı bulmuş sayılmazdı ama artık hayatımda daha önemli bir amaç vardı. Tüm korsan oyun tacirlerini kökертmeliydim

Ailemin intikamını almak için birkaç baskın daha yaptıktan sonra, korsan oyun mafyasının açık hedefi haline gelmiştim. Level editörlerinin dış gezilerde, imza günlerinde falan güvenliğini sağlamakla görevli güvenlik departmanının uluslararası şefi Kenobi Jumiçu ile yaptığım konuşma neticesinde, hayatımı değiştirecek bir karar almak zorunda kaldım



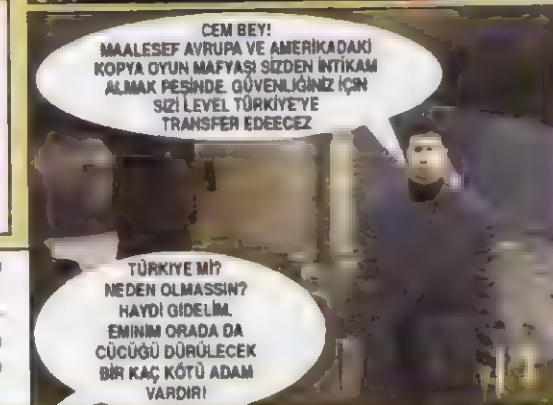
Peşimdeki son adamı da mihiadıktan sonra artık sıra yılanın başını ezme-ye gelmişti. Metrodan çıkarak Ronaldo'nun ofisine gitmeliydim. Orada, Ronaldo'nun küflenmiş kanını haliya dökmek, kalbini söküp duvara siva yapmak için sabırsızlanıyordum



Etraftaki bilgi kaynaklarımı biraz dürtükleyince Ronaldo'nun yeri hakkında bilgi almayı başardım. Herkes aynı yeri işaret ediyordu. Ronaldo'nun son defans kalesi, Oklohoma! Dediklerine göre orada bir federal polisler ordusunu bile saf dışı bırakacak kadar silah ve donanım varmış



Evet, yazmak benim hayatımdı ama son yaşadıklarım ve kaybettiklerimden sonra kendimi içinden çıkılmaz bir durumda bulmuştum. Artık hem kendi hayatım hem de adalet için savaşmak zorundaydım. Ve üç kuruşluk menfaatleri için hayatımı benden çalanları asla unutmamıştım. Beynime kurşun attığım her tetikçinin gözlerinde o hainlerin gözlerini görüyordum, merhamet dileyen yaralıların kollarını uzıyıp vücudlarımdan ayırırken aslında üç hayaletle ateş ediyordum. Evet, üzgünüm, ama artık ben de bir kötüydim..





Kopexler bir an için duygusallaşmasın, anılara daimasın, yol açmıştır ve biraz daha geç kalırsa bu hatasın pahaıya ödeyecektir. Cebinden çıkardığı bir elektronik kanstiriciyi, kameranın tam altına tutturur. Ve zamanı 23.36'ya ayarlar, yani kapıyı açmadan iki dakika öncesine. Kesik teller çok daha basit bir yöntemle tutturulur. Hazır açmışken sigara paketinden bir tane sigara yakar. Asansörün kapısını açıp kablolardan üçüncü kata tırmanırken, bir iş çıkarını asansörü aşağıya çağırması için dua eder.

Üçüncü kata ulaşmıştır artık, hedefine öylesine yakın olmak, içinde soğuk bir ürpermeye yol açar. Oyle ya, üstlerin bu operasyondan haberi yoktur ama kendi vcdani değerlerine göre birazdan yapacakları herhangi bir görev kadar vatana ve millete faydalı olacaktır. Kapının önüne geldiğinde durur.

"Ret na ve parmak izi taraması için Lütfen yaklaşın"

Byk altından güler. Bu koruma sistemin kendisi geliştirmiş nice hırsızların ceza kampı dergahları, nice geç kalmış pizzacı çocuklar bu sisteme takılıp 50.000 volt elektrik benliklerinde nışsetmiştir. Bunlar gözünü ret na tarayıcıya, e ini de padin üzerine koyarken akından geçer.

Teşekkürler efendim, dergiyi geri alırsınız."

Level'in kapısı elektronik bir sesini ardından açılır. Ama içeriye önce bir gaz bombası girer, yuvarlanarak. 15 saniye içinde, zaten uyumakta olan derginin çini çiyku gazı kapamıştır. İçerinin tamamen güvenli olduğundan emin olan adam, Level odasına doğru, emin adımlarla ilerler. İçeride bilgisayarın üzerine kapak atmış Tuğbek ve ilk sandayey birleştirip her nasılsa üzerne yatmay başarmış Cem'in uyuyan bedenleriyle karşılaşır ve az önce altı gr gaz bombasına yanar. Bu herifler en azından iki gündür buradadır ve zaten top atsa uyanmayacaklardır.

Cem'in bilgisayarına ulaşan adam, sanki kendi bilgisayarımış gibi bütün şifreleri tıkr tıkr geçerek Level'in gizli dosyalarına ulaşır. Kısa bir araştırmadan sonra, bu gecenin amacına ulaşır.

"Mektup arı" der kendine, "En sonunda yine benimseniz. Aylardır bir Maddog, bir Cem, bir Serpi derken, derginin ortamı çocuğuna döndü. Okuyucu Mektup arı be, kişiliği silind" diye düşünür, sesini (Oysa Cem ayırdır Mektuplara hiç cevap vermemiştir. Sadece Maddog ve Serpi yazmıştı, ama gölge kahtamanı uzaklardan durumu yeterince ilgile zeyeme

mektup Cem) Cem ve Tuğbek'e bakarak bağıırır. Ben giderken size ne dedim? donene kadar yokluğum belli olmasın demedim mi? Ama siz ne yaptınız, okuyucularımızın mektuplarına üvey evlat muamelesi? Yuh be, yazık ar olsun size, Kasım ayında görüşecek esas olarak sizsiniz ama duur, önce şu mektupları Cem'in ağzından bir cevaplayayım da görün bakalım elimizi yaman bey mi yaman!" Bu ağır sözlerin üzerine Tuğbek test sistemine daha bir sıkı sarılır, Cem orasını burasını kasır. Pes eden estrarengiz adam ise operasyona basar.

Sayın Cem Şancı

Ben derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum. Yayın kalitesinin yükselmesi için doay tebnk ederim. Bazı sorularım ve eleştirilerim olacak. Bunların cevaplarının en kısa sürede mail adresime gönderirseniz sevinirim.

1. Sudden Strike'ın demosu ortamı düştükten sonra oyundan pek fazla bir haber çıkmadı. Ama senin için yaptığım araştırmaya göre (bu yalan da pek seviir dergi editörleri arasında...) yılbaşında çıkacağını öğrenmiş bulunuyorum. Eite Force ise ondan kefi. [Ooon, karzma sıfır, enel]

2. Omikron mu? Tabii canım hemen ama duur, sen İngilizce bilmiyorsundur şimdi, bende ki çözüm İngilizce, sen bekle ben 34 sayılay çevirip gönderiyorum hemen. Vereceğimiz oyunların bir listesini veremiyoruz çünkü firma arla sığdı sığdına anlaymaya çalışıyoruz ki sizlere mümkün olan en yeni oyunları verebilelim. Bir önceki cumede anan tar kelimeler "mümkün olan" dı, yani bunu okuyup da üzerimze "Neden Diablo 2'yi vermiyon güz?" diye atayanları itina ve katarsura ile kes... Eee şey yanı. [ne yapıyorum ben yaa?]

3. Commandos 2 veya Red Alert 1 vermeniz mümkün mü?

4. Sibel'e söyler misiniz köşesinde daha anlaşılır yazılar yazsın?

5. Köşelerinizdeki quze resimleri nereden buluyorsunuz?

Şimdi eleştirme zamanı

Temmuz sayınızda, Ağustos ayındaki tanıtımlarınızın arasında Starship Troopers diye bir oyun vardı ama bu Ağustos sayınızda yoktu. Aynı şekide Haziran ayında Temmuz'da vercez dedğiniz Hexopore adlı oyun

yerine Knd 2 simi oyun vardı. Bunlara aklı nerhangı bir açıklamada yoktu. Bir daha olmasın tamam mı?

Yayın hayatınızda başarılar.

Mehmet Ünlüer/Bursa

LEVEL [Sayın Cem'iniz şu anda cevap vermektan aciz, nihohhaha]

Enm çok teşekkür ederim hepimizin adına. Zaten ne yapıyorsak sizler için yapıyoruz cins bir muhabbete girmek istemiyorum benim stediğim bu ay veya gelecek ay vereceğimiz anket doldurup göndermeniz. Böylece

daha iyi yonde gelişmelerle karşılaşa çıkabiliriz. Tam olarak Cem'in üslubuna benzemedi arada kızlara bir iki gönderme yapmam lazım, son anda bertbat etmeyelim operasyonu. [Oha! Hiç benzemedi o um. Ben olsam cevaba şöyle basırdım. Yorğun bir bedenim okumayı red eden gözlerin, uyumak için ne yalvaran bir beynin isyan ettiğ bir durumda okumaya çalıştığınız mektupları bitirmek için sizi zorlayacak tek şey sadık okuyucuların yazdığı içten cümleler e donanmış mektuplardır. Teşekkür ederiz Cem]

1. Sudden Strike'in demosu ortamı düştükten sonra oyundan pek fazla bir haber çıkmadı. Ama senin için yaptığım araştırmaya göre (bu yalan da pek seviir dergi editörleri arasında...) yılbaşında çıkacağını öğrenmiş bulunuyorum. Eite Force ise ondan kefi. [Ooon, karzma sıfır, enel]

2. Omikron mu? Tabii canım hemen ama duur, sen İngilizce bilmiyorsundur şimdi, bende ki çözüm İngilizce, sen bekle ben 34 sayılay çevirip gönderiyorum hemen. Vereceğimiz oyunların bir listesini veremiyoruz çünkü firma arla sığdı sığdına anlaymaya çalışıyoruz ki sizlere mümkün olan en yeni oyunları verebilelim. Bir önceki cumede anan tar kelimeler "mümkün olan" dı, yani bunu okuyup da üzerimze "Neden Diablo 2'yi vermiyon güz?" diye atayanları itina ve katarsura ile kes... Eee şey yanı. [ne yapıyorum ben yaa?]

3. Maalesef sipariş usulü çalışmıyoruz.

4. Tabii hemen söyleyemede Sibel kim? Canı mı? Ben yokken onu da dergiye aldıkla hıç şaşırmam. (Acamım, ben mi a yorum bunları dergiye ne iftira atıyosun ki, gece yarısı bir operasyon yaparım sana sonra haber bultenlerinde çıkarız.)

5. Nası, güzel çıkmış ama değil mi? Eee ne de olsa karnatın en zeki, en sportmen, en karizmatik, en mükemmel, en zeki (ay bunu soyemstim), en aklımadık yaratıcı benim, yani Cem Şancı. Ayrıca yazarım ben, üç tane romanım var (dördüncüsü hazır Cem) milyonlar satıyor (abartmışsın Cem), ama başka bir boyutta (L kem z sınırları için



de-Cem). [Bu cümlelerin Cem'in elinden çıkmadığı hayatta anlaşılmaz, ne de olsa kendi yazdıkları da bundan aşağı kalmıyor.] (İhanetin, hainliğin, çekememeziğin boylesi ne görüldü ne duyuldu. Ayrıca burada beni değil ismi la-zım olmayan bir bayan arkadaşımızı tasvir etmişsin-Cem)

Eee, yoksa sen sayfalarındaki artwork'lerden mi bahsediyorsun yoksa? Onları da sağdan soldan buluyoruz işte

Selam Tüm Level Çalışanları,

Sizler aylardır (hatta yıllardır) kopya oyunların neden zararlı olduğunu, neden orijinal oyunlara yönelmemiz gerektiğini anlatıp duruyorsunuz. Fakat bizler hala korsan kopyalar alıyoruz. Bunun bizim korsan oyun satıcılarını özenle beslememizden ve alım gücümüzün düşüklüğünden kaynaklandığı kesin, fakat lisanssız yazılım kullanımını önlemek amacıyla kurulmuş Business Software Alliance Türkiye'de (BSA) bu konuda hiçbir önlem almıyor, (aslında önlem alıyor fakat yapılan hiç bir şey yok). Bir aralar 15 Ekim'e (tarif yanlış olabilir) kadar süre tanıdıklarını ve bu zamana kadar herkesin lisanssız yazılımlarını bırakmasını ilanlarla iletmışlerdi, fakat bundan sonra ne birinin yazılım korsanlığından yakalanıp içeri atıldığını, ne de başka ilanlarını gördüm. Hem de Türki-

ye'de bu işler oldukça ortalıkta yapıldığı halden Mesela geçenlerde bir gazete (Yeni Binyıl) kupon karşılığında 5 adet korsan oyun CD'si veriyordu. Türkiye Cumhuriyeti Adaletini bir kenara bırakalım böyle sırf korsan yazılımları engellemek üzere kurulmuş kuruluşların da bu konuda sessiz kalmasına ne diyorsunuz? Sizce Türkiye'de korsan yazılımlara karşı yeterince ciddi bir mücadele veriliyor mu? Yoksa bizim mi bunlardan habersiz oluyoruz? Bu konunun tekrar tartışılması için bu mektubu yazdım. Önceki kopya yazılımlarla ilgili makalenizin üzerinden bir sepe geçti fakat bu surede ne kadar gelişme oldu?

**Dikkate almanız dileğiyle.
Yigitcan "NOMadHERO" Aksarı**

LEVEL Bir senede kaydedilen gelişmeyi ben sana hemen anlatayım: "Bükelediğin eli öpeceksin" mantığına bürünenler, kopya oyunların üzerine bandrol yapıpıştırarak yasal gibi yaptılar.

Böylece ne oldu, bilgisayarçıların raflarında bulunan kopyalar 500 bin lira daha pahalıya satılmaya başlandı, buna tepki olarak da ortaya bandrolsüz, naylon poşet içinde ve 500 bin lira daha ucuz, daha da aşağılık kopyalar satan seyyar satıcılar türedti. İşte emeğe saygı!

Biz mi bu konuda ne yapıyoruz? Her fırsatta, artık dilimizde

biten tüyleri süpürge edercesine "iş isten geçmeden orijinale destek verin, yoksa kimselerin bir şey yiyecekleri yok!" diyerek sizleri doğruya motive etmeye çalışıyoruz. Odysey Entertainment gibi firmalar bütün sınırları zorlayıp 7 milyon gibi düşük rakamlara orijinal oyun satarken, hala 3 CD'lik ama kopya oyunlara 6.5 milyon verebilen kullanıcıyı bilinçlendirmeye çalışıyoruz. Çünkü ümidi kestik, çünkü iş başa düştü.

Sevgili Cem

Şey dilcem Temmuz LEVEL'inde kadın düşmanlığı konusunda bir yazı yazmışsınız. Sayfanın altındaki resim dikkatimi çekti. Önceki mail'lerimizi bir kenara bırakalım. Çok fazla yükledik sana. Neyse işte o resimde Serpil abla hepimizin yanında gayet sempatik, hayatından memnun gözüküyordu. Bu da kadın düşmanı olmadığınızı gösterir. Eğer olsaydınız, Serpil abla orada o kadar mutlu durmazdı, hatta çoktan gitmiş bile olurdu. Yani tek "kadın" yazarsınız o gerçekten de (duyguyu saymazsak) ve gayet hayatından memnun gözüküyor, ayrıca "LEVEL'in böyle bir sorunu yok, Cem'in böyle bir sorunu var" demiş ama bence senin de böyle bir sorunun yok. Tamam yazılarında eleştiren taraflar var, ama bu kadın düşmanı olduğunu göstermez. Çünkü eğer öyle olsaydın, Serpil ablaya yazı yazdırmazdın. Yani kısaca toparlayabilirsem sen kadın düşmanı değilsin. Kimse değil. Bak Gökhan abim doğru söylemiş. Gerçekten de herkes derginizi kadın düşmanı sanıyor, özellikle Ayça Buket'in yazdıklarından sonra. Ama bence değilsiniz. Son olarak kadın düşmanı değilsiniz. Serpil ablanın mail adresini verir misin? Saygılar, hörmetler.

LEVEL Yine bir isimsiz?

Kim demiş kadın düşmaniyız diye? Cem mi, ay yani, ben mi demişim? Allah Allah, kendilerinde görüp de hatalı olduklarını bir türlü kabul etme olgunluğuna ulaşamadıkları bazı yönlerini hafif hafif eleştirdim, o kadar. Üstelik, yeni geldiğinde bir çok "olgun" bayan okuyucumuzdan da ne kadar haklı olduğumu belirlen mailer aldım, almadım değil hani. Ama üslubumu sevmeyen-

ler, ağır bulanlar olmuş olabilir. Bunu da anlayışla karşılıyorum, ne de olsa ben kim, üslup kim [abartmamalıyım, abartmamalıyım, abar...]

Selam Cem nasılsın?

Sen canavar gibisindir. Şu anda çok büyük bir üzüntü içerisin-deyim. Büyüüp beslediğim 5 level Barbarian'ım öldü. Hem de ben Save yapmadan. Bir buçuk saat uğraşıp yetiştirdiğim Barbarian'ım ateşli ok atan bir hergele yüzünden hakkı rahmetine kavuştu. O kırmızı şurubu içebilseydim cücüğünü düdücektim o hergelelini ama çevrem çok kalabalıktı. Nasıl bir oturuşta tekrar oraya gelicem bi daha. Beni çok üşengeçim ama Barbarian'ın kanı yerde kalmamalı. RPG'nin neden bu kadar bağıladığını anlamadım. Daha önce birçok oyun türünü denedim ama hiç biri bu kadar beni bağlamadı. Ama ilk defa bir RPG oynadım ve ilk defa bir oyun için bu kadar duygulandım. Oyunlar aslında şiddet içermez onlar eğlenceyi öğretirler. Neyse seni de çok sık-tım Cem abi sorularima geçmek istiyorum.

1- MDK 2'nin tam çözümünü verir misiniz?

2- Neden hem biz chat den nefret eden bir topluluğuz deyip hem de EDITÖR'DEN köşesine chat'le ilgili bir yazı mı yazdın?

3- Freespace'de 20. görevde benim komutan, "düşman gelecek," diyor ama 10-15 dakika bekliyorum tük yok ne yapmam lazım?

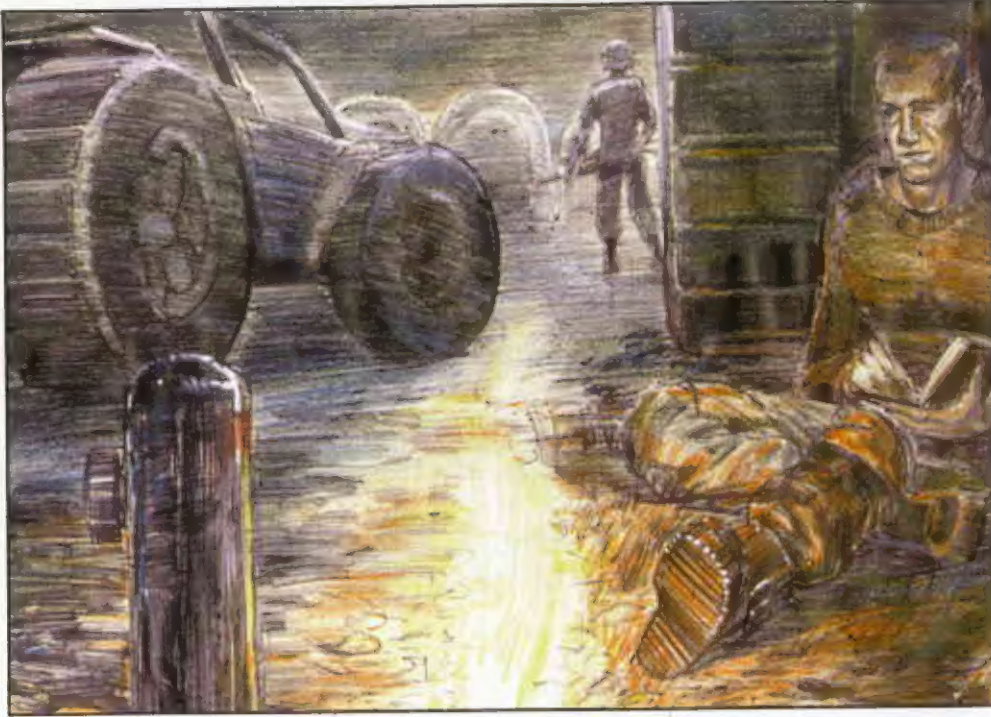
4- Oyun mahkemesini güzel akıl etmişsiniz, dergiye yakışmış.

5- Okur mektupları köşesine neden o kadar büyük resimler koyuyorsunuz? O resimleri daha küçük yapsanız en az 5 kişi daha sevinir.

Ben şimdi size yağlama yıkama yapmadım. Çünkü hem sizi denemek istedim hem de çok yağlayan arkadaşlarımıza yağlama olmadan da mektuplarının yayınlanabileceğini göstermek istedim.

LEVEL Bunun da isimsiz olması kesin Cem'in günahı !?!

Bana ne güzelim senin barbarından, medeniyetinden? Depremden bu yana bir yılı aşık, burnumuzun dibinde hala insanlar sefalet içinde, bir yıl önce pişkin pişkin kendilerine söz verilen



başlarını sokacak eve sahip olmak için bekleyip duruyorlar. Sen 1.5 saatte geliştirdiğin sanal kahramanını zahmet edip bıraktığın yerden kurtarmaya üşeniyor muşsun, bana mı gam, derde mi revan güzelim, ha? Bu arada Diablo'ya RPG, FRP, CRPG veya

herhangi bir şekilde Role Playing benzetmesi yapanlar tarafından itinayla lanellenecektir. Düşünme ve "Role Play" adına tek yaptığınızın oraya buraya tıklayıp, her saat başında da "hangi statımı güçlendirsem, hangi skill'i alsam" diye düşünmek olan bir

oyuna Role Playing diyemezsiniz, diyemeyiz. (Yanlış anlaşılmasın, Diablo 2 kötü bir oyun demek istemiyorum, sadece RPG veya benzeri bir oyun değil o kadar!)

1- Ahahahaa, tam üstüne bastınlı [neyin?]

2- Bundan böyle size her ay bir sayfalık anket. Konusu da "Bu ay YİM Editör'nden köşesine ne yazsın?!" olsun, tamam mı? Değil tabii ki. Hey Allahım, sayıyla üretiyorlar sizi herhalde. (Chat'tan nefret ediyorum diyen ben değildim 1. Editörden yazısında Chat'i övmemişim, durum değerlendirmesi yaptım 2.-Cem)

3- Demek 10-15 dakika bekliyorsun, tık yok? Hmm, yazık. Neyse, bekle biraz daha, olur herhalde. Bu arada, bütün Primary ve Secondary görevleri yapıyorsundur umarım?!

4- Güzele ne yakışmaz diyecem, adımız narsiste çıkacak...

5- [Ah ulan Cem, ben sana ne diyem, şu okura ne meram anlam bilmiyorum ki. Okur mektubu köşesini siz zaten dağıtmışsınız, benim operasyonun bir önemi kalmamış ki. Şimdi okuyucuya grafik, sayfa dizaynı ve doyurucu içerik konusunda bir ders verdim ama, önce bu dersi sana vermem gerekiyor sanırım. Kasım ayında...] (Gelince neden olduğunu anlarsın. Sen de büyük resim kullanmak zorunda kalacaksın. Bu lafımı sakın unutma Cem)



Sayın Level çalışanları,

Sorabilir miyim acaba siteniz neden kapalı? Neredeyse 3 hafta oluyor...

Evet benim donanım ile ilgili bir sorunum var, ben yaklaşık 3 hafta önce bir D@tron modem kartı aldım.

Bilgisayara taktım. İnterneti de yükledim. Fakat bir sitede girmeğe çalıştığında hattan düşüyor. Bunun nedeni ne olabilir? Servisini aradım, bana "ekran kartının yeni sürücülerini yükleyin" dediler. Yükledim. Fakat bir değişme olmadı, daha sonra CDRom simgesi bilgisayarımda görünmedi ve CDRom donanım profilinde de görünmüyordu.

Ve sonra internet düzeltti. Bunun nedeni CDRom olabilir mi?

Sınan abiye de askerlikte başanlar...

Cem İcO'nu yükselt...

Serpil ablaya sabır...

Diablo'yla fazla oynamayın cinnet geçirebilirsiniz.

Son olarak, derginizde bir de site bölümü oluştursa, bazı sitelerin tanıtımları yapılsa güzel olur. Hoşçakalın.

Süleyman Aydın



LEVEL Bak şimdi. Sana söyleyecek bir çift sözüm var. Biiir, donanım soruları için dağ gibi Tuğ-bek'e göndermen alacağın ce-

vapların sağlığı açısından daha doyurucu olacaktır. Kulağına küpe olsun. İkili, CDRom görünmediği zaman modeminin görük-

mesi, bariz bir çalışmanın habercisidir. Amaaa... Üüüü, sen zaten problemi çözmüşsün gibi gözüküyor. Ve Döört, "Gözüküyor" diyemeyip, mütemadiyen "Görüküyor" diyen bir arkadaşım vardı, bir ay önce gitti, ona buradan selam ediyorum, (Kemal, bu sanaydi hocam. Her neredeysen, iyi ol)

Askerlik görevini yerine getirenlere gönderdiğin selamlar, emiri ol, yerine ulaştı bile :) Sağol.

Operasyon bitmişti. Odanın penceresini aralayıp, aşağıya sarktığı ipten aşağıya kayarken, adamın aklından sadece iki şey geçiyordu. "Bu operasyonu da başarıyla bitirdim, ama esas görevim seksen gün sonra başladığında, işte o zaman göreceksiniz sizi" ve "Acaba sabah karavanada ne çıkacak?!"

-BLX-

Level Notu: Mektuplarınızı bekliyoruz. E-mail adreslerimizi künye de bulabileceğiniz gibi level@level.com.tr adresine de gönderebilirsiniz. Ama lütfen türkçe karakterler kullanın, çok şey mi istiyoruz yoksa!



TAM SÜRÜM OYUN

ALONE IN THE DARK 3



3D Aksiyon oyunlarının öncüsü Alone in The Dark serisinin sonuncusunda karizmatik ve centilmen kahramanımız paranormal dedektif Edward Carnaby'nin, yine korkunç bilmecelelerle dolu bir olayı çözmesine yardımcı olacağız. Çok yakında dördüncüsü çıkacak olan serinin üçüncü oyununu oynamanız dördüncü bölümü anlayabilmmeniz için de yararlı olacaktır. Ama şu konuda herkesin hemfikir olacağını sanıyoruz: En korkunç canavarlar karşısında dahi bir kerecik bile gözünü kırpmayan korkusuz ve profesyonel paranormal dedektif Edward ka-

dar centilmen ve karizmatik başka bir kahraman görmedi şu oyun dünyası.

Ses ve görsel efektleri ile çıktığı dönemde büyük sansasyon yaratan oyunun arka planları profesyonel ressamların tamamen el çizimi resimlerinden oluşuyor ev oyuncuya gerçek bir çizgi filmin içindeymiş hissini yaşıyor. Bu deneyimi kaçırmak istemeyeceksiniz. İyi bir oyuncunun arşivinde mutlaka bulunması gereken Alone In The Dark 3 CD'sini önümüzdeki ay derginin içinde bulabilirsiniz. Bu ay Fallout II'yi bitirmek için acele edin.

SÜRPRİZ SÜRPRİZ SÜRPRİZ

Bayılıyoruz sürpriz yapmaya. Aylardır sakladık,

sustuk, gelen bütün eleştirileri içimize

attık, sineye çektik ama artık haykırma

vakti. Ekim'de Level iki dergi olarak

geliyor. Level'in içindeki Playstation

sayfalarını, Level'in sayfa sayısını

azaltmadan çıkartıyoruz ve 24 sayfalık

ayrı bir dergi olarak hazırlıyoruz. Artık

Level ile birlikte Avrupa'nın en sevilen

Playstation dergilerinden Play the

Playstation'a bedava sahip olacaksınız.

Hem de Level'in sevdiğiniz tarzı ile. Artık hem PC

okurlarımız hem de Playstation okurlarımız için daha

fazla yerimiz var.

play

THE PLAYSTATION

İnceleme:

Homeworld Cataclysm

The Sims: Living Large

Star Trek: New Worlds

Star Trek: Elite Force

Sydney 2000

Crimson Skies

TAM ÇÖZÜMLER

Deus Ex

Icwind Dale

Fallout II

MDK 2